



好照片是如何炼成的
手机成像技术简谈



阅后即焚
手机私密社交



大众软件旬刊
2013年
总第458期



11 月下
本期特惠价：7元
邮发代号：82-726

电脑应用与娱乐第一选择



重磅专题 指掌间的NBA——《NBA梦之队》专题

www.popsoft.com.cn

新品初评 天语大黄蜂4G手机 / 明基GH680F长焦社交相机 / 诺基亚210 / 捷波朗新易行蓝牙耳机

掌上APP 萌典 / 百品求实 / 智行火车票 / 文怡家常菜 / 三国群英OL / 魔法少女大战 / 最终幻想：像素逻辑

评游析道 iOS版《泰拉瑞亚》游戏浅析 / 从《偶像大师》的手游双璧说开去 / 掌上MOBA《混沌与秩序：英雄战歌》

ISSN 1007-0060
9 771007 006098 33>




梦幻龙族Ⅱ
ml.9hgame.com
梦幻龙族Ⅱ仙境童话节
登陆游戏领取萌爱礼包
ML.9HGAME.COM
九合天下
九合游戏
9hgame.com
GRAVITY
GAMES



一键升级零失败

镶嵌宝石高保值

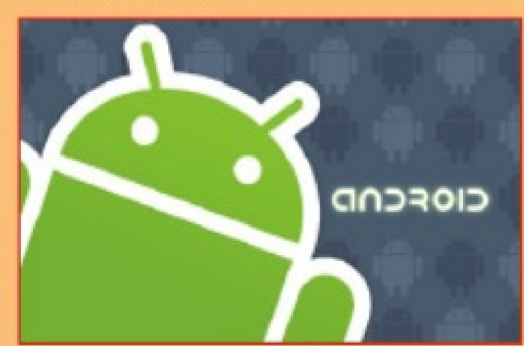
低成本免爆打孔

xzsj.11408.com

重点推荐

P25 专栏评述
详解Android发展历史

随着“后PC时代”的来临，安卓系统正在成为全球用户最多最受欢迎的应用平台，不过你真正了解这个绿色小机器人的前世今生吗?



P31 应用聚焦
好照片是如何炼成的
手机成像技术简谈·测光篇

虽然手机摄像头在拍照时都已完全傻瓜，但在某些场景下单靠设备内部算法和自动调节是无法令人满意，如何人为掌控成像亮度就成为了关键。



P98 每月焦点
指掌间的NBA
《NBA梦之队》专题

很多NBA球迷都曾设想过自己心目中的“梦之队”，梦宝谷的这款手机游戏《NBA梦之队》或许就能满足球迷玩家的这种需要。



大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
北京	张正	天津	王文
湖南	张丽杰	海南	任亮
河北	王欢	福建	庞勇
上海	李蔚然	四川	薛晓寅
河北	杜佳	天津	谭振
吉林	陈全	北京	冯乐
黑龙江	郭斐	吉林	倪云
上海	宋春丽	上海	庄雷
河北	武林	山西	刘源
江西	张建	河南	尹彦



▲新锐地带玩具有限公司提供的DNF集换式卡牌游戏（第一版）起始包（1个）补充包（6个）


修真世界
亲！还在玩传统PK吗？
个性PK就要不一样
双向战斗模式
私家定制奥义
不拼装备拼战略
XZSJ.11408.COM

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 韩大治 黄利东
毋羽 吴昊 郑弢 陈子赟
本期责编 毋羽
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 汤瑛 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 出版日期 2013年11月16日
定　　价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

读编往来

TOPTEN

责编手记

项目编号：SCP-8800

项目等级：Euclid

特殊收容措施：SCP-8800原是仓库转运站主机上的显卡配件，变异后应保存在一个上锁的包容区域内。如有人员必须使用它，那么后备主机必须不少于两台，并且使用后必须销毁其他配件。在工作完成之前，至少3名电脑维修专家必须随时与SCP-8800保持待命回收状态。



描述：前几天万能的“仓库转运站”主机（现已升级为Win7）因为测试一款网游挂掉了，启动时有50%的几率会花屏卡机，运行3D游戏会100%瞬间死翘翘。网游测试专家兼电脑维修专家Cross与汪老爷一致认为就是这块8800GTS惹的祸，于是换上了备用的8600先凑合干活儿。

那么这块8800GTS到底有没有问题呢？为了证实之前的推论，他们把这个显卡插到了另一台电脑上。开机，果然点不亮了，名副其实的“硬件杀手”！换上原来的显卡再次启动，居然也不亮了（哭）。难道主板烧坏了么？我们不得而知，目前仍处于严密的观察之中。

本期责编：世界

头牌新闻

诺顿发布2013年安全报告，新版防护软件全面升级

■本刊记者 世界

2013年10月24日，赛门铁克公布2013诺顿报告的调查结果：虽然遭遇网络犯罪攻击的成年网民有所减少，但在中国每位受害者的平均损失上升了25%。在全球，今年平均每位受害者的损失是298美元，而在2012年则是197美元。

赛门铁克诺顿台湾及香港个人消费性产品事业部总监许淑菁表示，如今的网络罪犯已掌握更加复杂的攻击技术，这让他们从每次攻击中获取的不义之财比以往任何时候都多。报告显示77%的中国个人用户将个人移动设备同时用于工作和娱乐，使网络罪犯有机会获取更有价值的信息，结果为企业带来了前所未有的新型安全风险。此外消费者比以往更加地移动化与互联化，在享受这些便利的同时，也消耗了人们的开销与安全性。在这次全球调研中，80%的参与者有自己的智能手机，42%的人拥有自己的平板电脑。同时34%的智能手机和平板电脑用户甚至没有采取最基本的预防措施。2013诺顿报告还发现，很多消费者的私人信息都或多或少地存在着危险的安全状况，这让他们很容易成为网络犯罪的受害者。将近54%的被调查的中国消费者表示，永远在线的便利性高于任何潜在的安全风险，甚至有51%的中国被调查消费者认为，在当今的世界上根本就不存在“在线隐私”，50%的人认为，他们放在网络上的所有信息，所有的人都能够看到。

面对如此严峻的网络安全现状，新一代诺顿产品全面升級，将防护与性能提升到一个新的高度，并且在设计上实现了与Windows 8.1新增功能的全面兼容。新版诺顿改进的重点在于核心部分，五层专利防护层在安全、性能和可用性方面都有所突破，其中关键的增强功能包括：更高级的修复，更快地修复被恶意软件损坏或影响的系统文件；更先进的SONAR引擎，主动式行为防护技术确保最新产品及时发现并关闭试图通过进驻合法Windows进程而掩盖其不良行为的恶意软件；更完善的SONAR辅助补救与清理，确保消除恶意软件攻击的所有痕迹，使系统恢复到原始的正常状态；更简便的设置和管理，用户可以为特定的设备类型快速下载并安装最新版产品；更高效的性能，将启动时间缩短15%，安装速度加快10%，扫描过程中的内存使用率减少100MB；更强悍的诺顿在线身份安全，更安全、更方便地管理密码。

最新版本诺顿360全能特警多平台版、诺顿360全能特警、诺顿网络安全特警和诺顿防病毒软件现在可通过各零售商购买，也可通过http://www.nortonstore.cn/在线购买。诺顿360全能特警多平台版2年3设备简体中文版的零售价为699元，诺顿网络安全特警2年3用户简体中文版的零售价为429元，诺顿防病毒软件2年1用户简体中文版的零售价为199元。P



赛门铁克诺顿台湾及香港个人消费性产品事业部总监许淑菁（左），赛门铁克公司全球副总裁、大中华区总裁连智浩（中），赛门铁克诺顿中国市场产品经理王鹏（右）出席本次发布会

硬件店

共同谱写VoLTE新篇章，中国移动联手三星电子发布GALAXY Note 3 N9008

9月24日中国移动与三星电子在北京举办“中国移动Samsung GALAXY Note3上市暨VoLTE战略合作发布会”，共同推出GALAXY Note 3的中国移动定制版N9008，并将共同推进VoLTE高清语音通话的商用进程。

三星N9008拥有5.7英寸全高清炫丽屏、3200mAh超大容量电池和质感十足的独创后壳，精巧机身只有8.3毫米厚，168克重。其整体外观在继承传统的基础上又有所创新，后盖采用柔和温润、兼具纹理的触感设计，侧面齿状纹路的处理方式好似闭合的笔记本或日历簿。

N9008采用最新的Android 4.3 Jelly Bean（果冻豆）操作系统，拥有2.3 GHz四核高速处理器，配备手机产品中最高的3GB运行内存（RAM），有16GB、32GB机身容量可选，并支持最高64GB的可扩展存储卡。



左起：中国移动技术部总经理 王晓云、三星电子大中华区移动通信部总裁 李镇仲、中国移动通信集团总裁 李跃、三星电子大中华区总裁 朴载淳、中国移动终端公司总经理 何宁、三星大中华区移动通信部高级副总裁 王彤

头牌新闻

换个方法玩通讯：云通讯平台的跨界演绎

■本刊记者 世界

2013年10月11日，云通讯平台在北京3W咖啡召开媒体见面会。容联易通总经理孙昌勋与副总经理李捷，携云通讯平台的最新情报，就“新通讯”的跨界模式进行了分享。

云通讯平台作为国内唯一一家提供全通讯能力的云计算PaaS平台，通过云端开放的Rest API和客户端SDK包方式提供给开发者与企业，帮助开发者与企业更简单快捷地在产品内集成语音、短信、视频类通讯服务。云通讯平台可以帮助CRM系统及企业协作平台具备融合通讯能力，目前公司已经在远程医疗、教育、手游、电商等众多行业中为300多家合作伙伴提供支持。



容联易通总经理孙昌勋发表主题演讲

在本次分享会中，云通讯平台提出了“新通讯”的概念，跨界是关键词。云通讯的商业逻辑在于生动地运用了自身所长，将传统通讯能力借助互联网基因的云计算模式重新打包封装，把多行业和传统通讯贯通起来，打碎了技术及行业壁垒，充分激发以沟通为核心的社交需求，借助专业通讯能力，为传统行业带来了颠覆性的新玩法，更为身处前沿的移动互联网伙伴提供简便可用的能力服务，在通讯能力上帮助大量团队实现创业梦想。

“300家合作伙伴这个数字是10月份刚刚更新的，”孙昌勋在见面会上对大家通报了云通讯平台的最新进展，“云通讯平台从今年5月份正式发布上线，作为创业团队，我们很欣喜能有这么快的进步，这个高速的增长速度让我们对新通讯的生意模式更加有信心。”P

它配置1300万像素后置摄像头及200万像素前置摄像头，带有“智能稳定夜拍”（Smart Stabilization）功能，最高支持分辨率3840×2160的4K超高清视频拍摄以及帧率高达120fps的720p高清慢动作拍摄。它还支持双镜头拍摄、双镜头拍摄和双镜头视频通话。

N9008的S Pen功能再一次升级，支持“浮窗指令”（Air Command）、“智能备忘录”（Action Memo）、“随剪随贴”（Scrapbooker）、“截屏编写”（Screen Write）、“S 搜索”（S Finder）、“随笔窗口”（Pen Window）等功能；专属应用S Note新增“简易图表”（Easy Chart）功能。作为中国移深度定制机型，它还提供了丰富的中国移动专属服务以及三星专为Note系列预置的应用程序。

诺基亚发布平板电脑等6款新设备及新应用

10月22日在阿布扎比举行的诺基亚世界大会上，诺基亚发布了6款新设备和一系列新配件，以及诺基亚和第三方的全新应用。这些新设备包括首款Windows平板产品诺基亚Lumia 2520、两款大屏Lumia智能手机Lumia 1520/1320，以及3款Asha手机。



Lumia 2520采用10.1英寸高清屏幕，支持4G LTE和WiFi连接，并采用670万像素摄像头。它搭载Windows RT 8.1操作系统，具备多种可选颜色，快速充电特性能够在一小时内充满80%的电量。它拥有一系列Lumia家族专属应用，包括与梦工场动画公司合作开发的诺基亚独享交互式游戏《冒险龙》（Dragon′s Adventure）、诺基亚影像日志（Nokia Storyteller）、Nokia Video Director视频编辑功能、HERE地图、Mix Radio等。

Lumia 2520支持诺基亚充电键盘（Nokia Keyboard），能够将电池续航能力延长5小时，并拥有两个内置USB接口，同时充电键盘也是一个可折叠的保护套，它拥有完整的全功能键盘及手势触控板，配合预装的微软Office和Outlook软件，能够实现高效、便捷的移动办公体验。

诺基亚Lumia 1520/1320拥有6英寸屏幕，Lumia 1520还采用了2000万像素纯景PureView摄像头及光学防抖技术（OIS）。诺基亚Asha 500/502/503则在靓丽外观下提供了更加丰富的移动体验，其中Asha 503全面支持3G网络，还提供双卡版可选。

488元，华为秘盒正式发售

近日华为秘盒在京东商城、华为商城开放预约。华

头牌新闻

“亲临魔境”，Jabra捷波朗发布“魔音盒迷你”等蓝牙新品

■本刊记者 魔之左手

10月23日来自丹麦的蓝牙通讯及音乐品牌Jabra捷波朗在北京举行了“亲临魔境”新品发布会，宣布推出了Jabra Solemate捷波朗“魔音盒”家族新品——Jabra Solemate Mini捷波朗“魔音盒迷你”、Jabra Solemate Max捷波朗“超级魔音盒”，同时发布了捷波朗下半年新品Jabra Sport Wireless+捷波朗“跃动无线+”、黑金限量版音乐耳机Jabra Revo Wireless捷波朗“混音器无线”以及Jabra Style捷波朗“玛丽莲”和Jabra Classic捷波朗“新易行”等多款蓝牙耳机新品。



捷波朗大北欧公司亚太区副总裁汤中强（中）、中国渠道销售经理刘文宁（左）、常俊（右）接受采访

捷波朗魔音盒迷你蓝牙音箱的双扬声器配置保证了强劲音效，全身橡胶外壳保护，能够承受常规使用中的摩擦和颠簸，防汗液、灰尘，耐用性极好；它使用蓝牙或者NFC配对，简单易用，用户也可选择有线连接方式，连线就位于其底板上。其电池使用时间长达8小时，可满足长时间播放的需求。

捷波朗大北欧公司亚太区副总裁汤中强在发布会后的专访中表示：“捷波朗魔音盒迷你是目前第一款进入600元以下市场的的捷波朗音箱产品，面向更大众化的消费者。新产品让我们提供了从中高到低一系列不同价位的蓝牙无线产品，让国内消费者可在不同的场合和不同的价位体验到我们的产品。”针对有线和无线音乐产品的定位，丹麦捷波朗大北欧公司中国渠道销售经理刘文宁认为：“‘无线可能是未来’，就像电话和网络，以及正在普及的无线充电方式一样，随着技术的进步，各种音乐设备可能会更多地转向无线方式，用户也将更喜欢使用无线音乐产品。”

为秘盒配置4核A9架构CPU，16核GPU，能够流畅地播放在线和本地视频，更支持在电视上畅玩大型3D游戏。它采用隐藏式2×2无线网络天线，理论速度达到300Mbps，同时支持2.4GHz/5GHz双频令干扰更少，连接更稳定。



华为秘盒支持微信照片远程推送，每台华为秘盒拥有单独的微信账号，可以用微信远程发送照片到电视上，让亲人朋友千里之外也能瞬间“看到”，用户可以在客厅的大屏幕电视上进行互动交流。它还可提供0延时的多屏互动，不同设备间可镜像屏幕内容到电视上，也可安装“华为随心控”APP将影音图片“推送”至电视，或可使用主流的DLNA客户端软件分享内容。华为秘盒支持19种常见视频文件格式，拥有HDMI、SPDIF光纤、普通3.5mm音频、标准USB接口及蓝牙4.0，支持32GB MicroSD卡。它可以流畅播放3D视频、数十兆码率的1080P全高清超高质量视频，并且支持DTS及DOLBY立体声音效。

戴尔发布多款平板电脑和XPS新品

10月21日戴尔发布了多款Venue系列平板电脑和XPS系列最新产品。Venue平板电脑包括11英寸、8英寸和7英寸3种尺寸的4款新品，分别搭载Windows和安卓操作系统，能够满足用户在不断变化的工作或生活环境中的计算需求。全新的XPS系列笔记本包括XPS 11二合一超极本、XPS 15笔记本和全新的XPS 13超级本旗舰机，均配备了性能超群的显示屏。



戴尔Venue 8 Pro和Venue 11 Pro搭载Windows 8.1操作系统，拥有强劲的性能、时尚的外观设计和快速的系统响应，还为用户提供TPM和戴尔数据保护(Dell Date Protection)等高级安全性能和服务的配置选配。Venue 11 Pro可选配拆分式键盘、手写笔和配有USB 3.0、视频输出接口的平板底座。戴尔Venue 7和Venue 8安卓平板电脑功能全面，让用户能够在任何地方保持网络互联。Venue 7/8配置英特尔Atom双核处理器，Venue 8 Pro和Venue 11 Pro采用英特尔Atom四核处理器，Venue 11 Pro还提供第四代英特尔Core i3和i5处理器选配，并支持可提升管理性的vPro特性。

头牌新闻

《大掌门》少林之役 品鉴会直击巅峰玩法

■本刊记者 海参崴渔夫

10月17日，玩蟹科技出品的热门武侠手游《大掌门》，为全新版本“巅峰版”召开“指掌天下”主题品鉴会，邀请百家媒体率先体验新玩法。会上公布了以共闯少林为核心的《大掌门》“巅峰版”，并于10月24日正式上线。



品鉴会以江湖路、大德道、天下行三大章节为主线展开，共同诠释了《大掌门》指掌间掌控武侠天地的纯正武侠制造之路。媒体记者到场前均收到了“英雄令”，受邀赶往少林寺营救被困少林的侠女任盈盈——这个巧妙的设定揭示了本场品鉴会的灵魂玩法“共闯少林”的本质：江湖侠义的三大交互玩法设定，凸显“义”与“战”。

交互设定1：有兄弟的地方即江湖，弟子支援玩法。玩家以一己之力无法撼动江湖泰斗少林寺，因此好友纷纷借出弟子，与玩家弟子组成临时队伍，以4、6、8阵容迎战少林众武僧。交互设定2：朋友不分贵贱，不必跪舔高富帅。区别于《大掌门》传统的弟子配缘，该玩法最大的亮点在于玩法要求整体出战达成“全体配缘”，玩家需要在好友的弟子间进行抉择，为达成整体配缘加成而舍弃部分高战力的弟子，从策略到心理上让用户感受到策略战的快感。交互设定3：四海之内皆兄弟。当好友的弟子无法达到最佳配缘时，系统会为玩家随机提供一名陌生好友，为玩家提供了更多相识、相知的可能，可谓基友、艳遇都有可能。

除“共闯少林外”外，品鉴会的另外两大玩法重点即为大型盟战“决战紫禁之巅”与经典玩法“守卫襄阳”。“紫禁之巅”是目前手游PVP玩法中非常独特的一款玩法，将盟战、策略、竞赛、荣耀有效的进行组合，为玩家营造极为刺激的PK体验。而“守卫襄阳”作为最经典的卡牌玩法，将首次迎来“共闯少林”“紫禁之巅”两大新玩法的直面挑战，也显示出《大掌门》以巅峰玩法为核心的未来研发之路。

品鉴会上，《大掌门》研发团队核心人物：产品总监李力首次在媒体面前亮相，分享精品手游的研发初衷与设计理念，围绕玩法介绍、团队、游戏架构等多方面进行了产品分享，而“纯正武侠梦”成为了这个精英团队最原始、最热烈的研发动力。作为《大掌门》的开发商，玩蟹科技一直在业界保持着“纯粹研发公司”的形象，然而《大掌门》的成功使得玩蟹后续的研发计划备受关注，CEO叶凯在品鉴会中发布了多元化、精品化的公司发展策略，并介绍了公司正在研发中的几款产品，尤其是在题材上、玩法上的创新，其中新品《乱世曲》将作为最近的一款诚意之作呈现给广大用户。P

尼康发布D5300单反相机

10月17日尼康全球同步推出DX格式入门级机型单反相机D5300，它具有2416万有效像素，采用尼康DX格式CMOS图像传感器和全新高性能EXPEED 4图像处理器，内置无线WiFi功能，可通过智能设备轻松分享图像。D5300采用新型材料硬壳结构计，机身小巧轻便，兼具坚固性和耐用性，配置了3.2英寸、约103.7万像素可翻转LCD显示屏。它支持1920×1080/60p动画拍摄，带有9种特殊效果模式。



软件圈

Windows 8.1正式发布

2013年10月17日，微软公司宣布Windows 8.1在全球范围内正式发布。Windows 8.1是对Windows 8操作系统的全面更新，提供了更加丰富的功能，包括可直接进入Windows传统桌面、沉浸式必应搜索、全新IE11、深度整合SkyDrive等。从10月18日起，Windows 8.1将登陆新设备，还通过电子软件下载购买的方式向中国消费者提供。



微软携手中移动完善Windows平台开发环境

2013年10月12日，微软公司宣布已与中国移动达成协议，中国移动旗下的Mobile Market移动应用商场以及中国移动手机游戏基地将正式支持Windows 8及Windows Phone平台应用软件及游戏的在线支付功能，并面向广大软件及游戏开发者提供相关功能所需的开发组件。

游戏界

玩蟹科技就侵权问题发表道歉信

10月9日，玩蟹科技就未经授权即使用金庸小说元素一事，正式发表了道歉信。全文如下：



我们向查良镛先生(笔名：金庸；英文名：Louis Cha)表达最诚挚的歉意。此前在未经查先生许可的情况下，我们的《大掌门》产品使用了查先生原创武侠小说中人物姓名等元素,实质损害了查先生的合法权益。

我们对此进行了深刻的反思，上述行为不但是对原创武侠小说作者查先生及其着作的不尊重行为，也有损于查先生基于其知识产权应获取的利益。鉴于此，除借此道歉信向查先生表达我们深深的歉意外，也愿意向查先生及相关合法授权方进行相应的经济赔偿及补偿。

我们一直对查先生怀着无比的敬意，对查先生的作品发自内心的热爱。所以，我们郑重承诺并保证，除《大掌门》外，未经查先生的事先许可，我们将不会在今后研发及/或运营的任何一款游戏中使用查先生武侠小说中的任何元素，并且不在中国或世界其它国家使用或申请注册任何与查先生武侠作品相关的文字或标志。

再次表示最诚挚的歉意!

北京玩蟹科技有限公司

《神雕侠侣》手游登顶iPad畅销榜

10月30日，完美世界手游《神雕侠侣》上线新版本，数小时后被玩家推至iPad畅销榜榜首，超过老牌动旅COC与《我叫MT online》。随着手游市场的火爆，各大传统端游厂商也纷纷进入，使得手游格局急剧变化。完美世界年初就开始布局移动游戏战略，并在8月22日开启重点游戏《神雕侠侣》手游公测，当日在AppStore上获得iPad榜第3、iPhone榜第8的好成绩。《神雕侠侣》作为一款2D回合制武侠风手游，其成功一举打破了目前手游市场卡牌类游戏称王的局面，堪称为重度RPG类手游树立了典范。



数码风

激光画框相机Framera

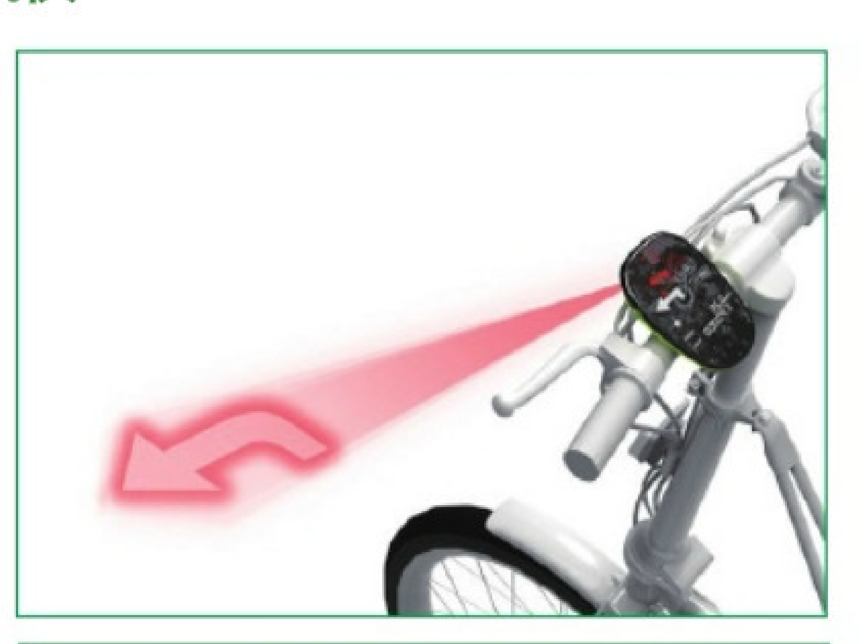
拍照最令人讨厌的事无疑就是被不明真相的路人闯入镜头，于是激光画框相机Framera的概念设计应运而生。设计师Jun Young Park将数码相机的镜头处设计了一圈激光投影仪，它能根据距离投射出刚好围住你所要拍摄范围的一个亮蓝色方框，从而提醒路人：这有人拍照呢，请绕道。另外在乱哄哄的Party或旅途中拍摄合影时，它也可以提示伙伴们取景范围，让大家可以尽量“挤”进范围，为摄像者省下了很多口水和时间。





自行车投影导航仪

如果您是一位自行车骑行爱好者，那么一款高端的导航仪绝对让你的炫酷指数爆表。设计师kim Tae-lin将导航仪与激光投影进行了巧妙结合，它不仅拥有基本的导航功能，而且还支持空气投影，可以将路线指示方向投射到车前，骑手不用低头，只要正常看路就能知道下一步的方向，充分保证了安全。夜间骑行时，路面的其他车辆亦可通过地面投影预知骑手的位置和动作，减少意外的发生。





“iPhone”蓝牙耳机

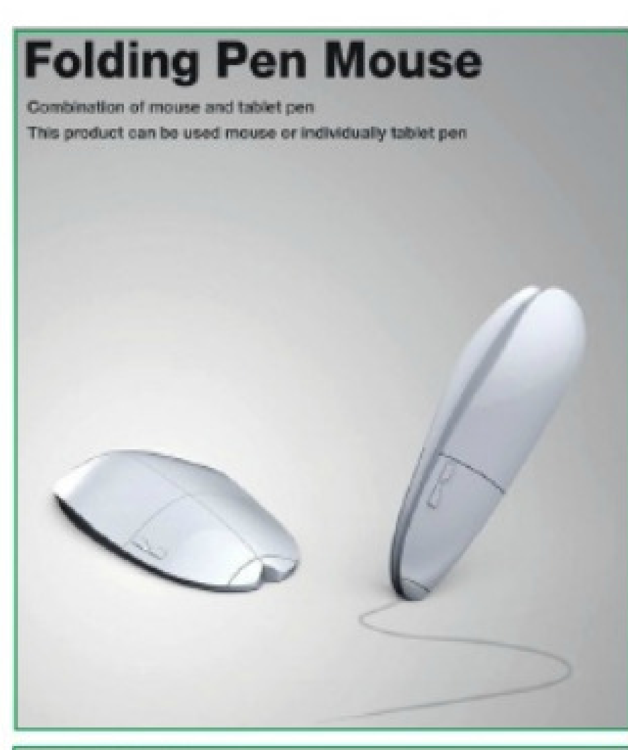




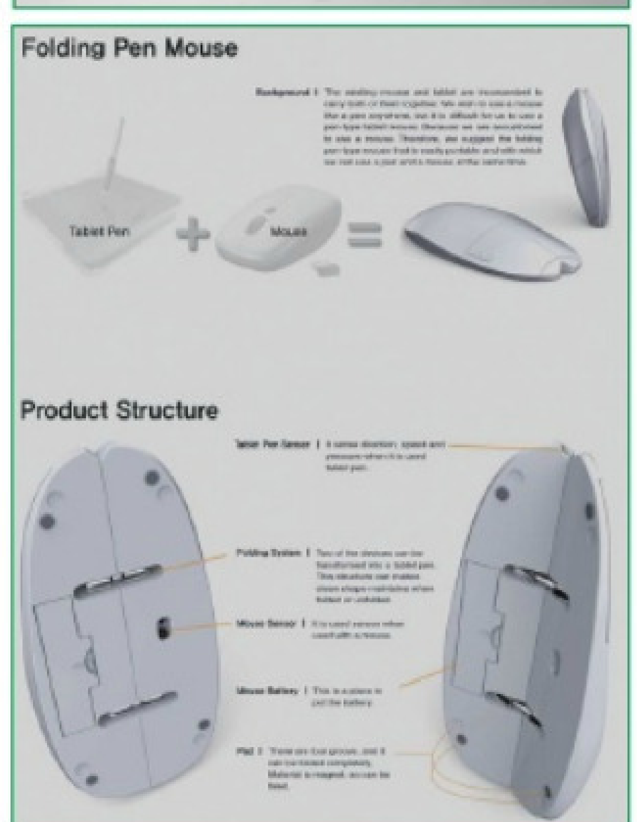


是的，你没有看错，这并不是我国南方小厂的山寨产品，而是国外设计师David Stockton的作品。这款蓝牙耳机的设计灵感显然来自于iPhone 5C和iPhone 5S，它不仅同样拥有包括“土豪金”在内的多种颜色可选，而且外形设计也与iPhone完全一致。想必这款产品的设计师也是疯狂的果粉，才会想出这样的设计理念，不过如果他之前先考察过中国山寨机市场的话，完全就不需要什么概念设计了，直接买成品吧。

便携手写鼠标



鼠标和画图板是美术工作者必不可少的工具，现在设计师Yoon Son将这两者合二为一，做出了这款一定会让美术工作者非常喜爱的鼠标概念产品。这款鼠标采用了可折叠设计，鼠标左右机身通过金属铰链连接，展开时可作为普通鼠标使用。折叠后则可像画笔一样握持，此时鼠标前段的传感器让用户可在任何平面介质上进行画图操作。





手机充电贴膜

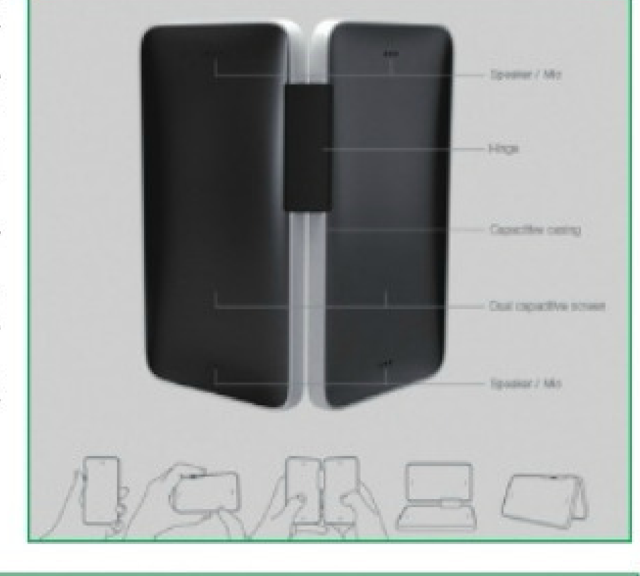


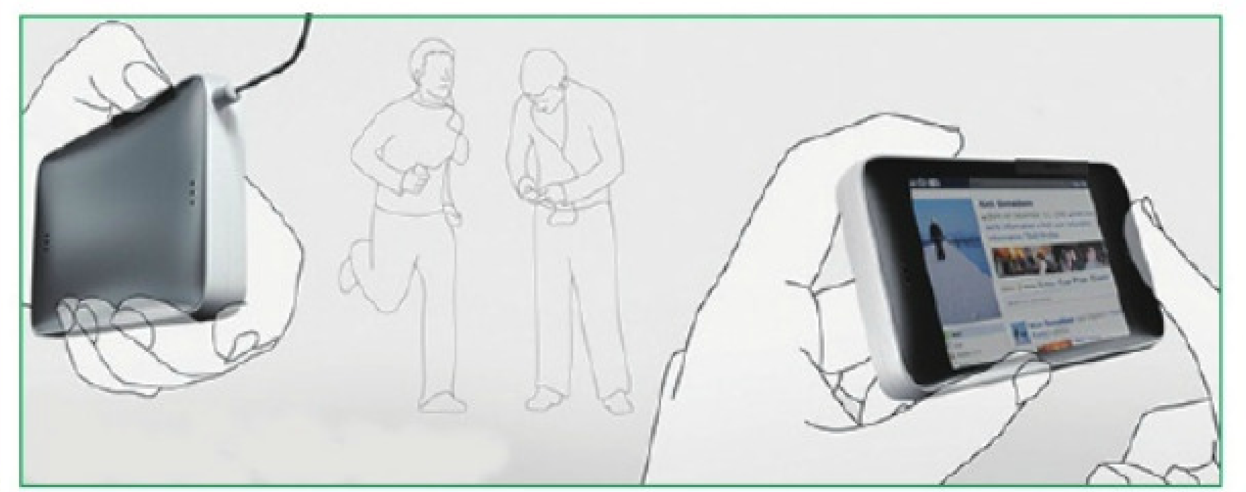


在无处不touch的数码时代，每天我们都要在各种设备上“指指点点”，于是设计师在幻想能否把触摸平面的能量转换成其他用处呢？下面介绍的这款概念手机贴膜正是能够收集使用者点击屏幕的能量，并且转换成手机电力。这款贴膜看起来和普通保护膜很相近，使用者只需将其贴在屏幕上，将其自带的微型USB接口连接手机充电口即可。它能够将使用者的每次点击压力转换成微弱的电力传送给手机，所以以后手机快没电时，我们只要狂点屏幕就可以了。

自我学习型智能手机

虽然现在的智能手机越来越人性化，但使用者的所有操作还是要必须遵循企业为手机定制好的使用规则，于是设计师Richard Donaldson有了个这个大胆的创意——自我学习型智能手机。这款手机采用了折叠双屏设计，没有所谓的正反面，而且拥有四个话筒，这意味着使用者可以在任何形态下进行通话。除此之外，这款手机的所有地方都支持多点触控，它允许用户自定义任何想要的快捷操作方式。比如你可以设置手机的侧边为音乐控制区域，而屏幕来显示应用或其他动态信息等。虽然这款手机的创意非常新颖，但通过设计图来看，其较厚的机身似乎不太符合现在的流行趋势。P





已经迷失的智能手机

原文
cnBeta.COM 张利元

关于智能手机发展的一些思考。智能手机原指“像个人电脑一样，具有独立的操作系统，可以由用户自行安装软件、游戏等第三方服务商提供的程序，并可以通过移动通讯网络来实现无线网络接入的这样一类手机的总称。”时至今日，它已经异化成另外一副样子，触控、大屏、多核心处理器、高分辨率、高清摄像头，这些才是智能手机最显著的标识。

前些天，高通公司高级副总裁兼首席营销官Anand Chandrasekher在接受采访时表示：“八核处理器虽然具有更高性能，但功耗非常大，高通觉得目前意义不大，也暂无推骁龙八核处理器的计划。”这位高管显然深谙说话的艺术，一个“暂”字用得妙极了。不要忘了，当时在回答是否推出四核处理器的时候他们也是这么说的。

也许他说的是真的，但在市场这只大手的操控下，他们多少也会感到力不从心。市场有需要，消费者有需求，硬件提供商就有满足市场需要的需要，无论这种“需要”是建立在何种基础上的。在所有搭载安卓系统的终端厂商那里，从单核发展到双核用了一年半，恰恰符合“摩尔定律”；从双核再到四核，只用了13个月。这种发展速度大大超出了业界的预料，我们还在谈论双核能干什么的时候，四核时代已经到了。

这里不得不提的是小米手机的发布，在发布会上雷军穿着乔布斯似的服装，用极富煽动性的言语，向业界投出了第一枚重磅炸弹。这枚炸弹的核心是一连串数字，这串数字先是引爆了整个发布会，接着是整个业界。这串数字如下：

全球最快的双核手机，全球第一款采用高通骁龙双核1.5G的手机，双系统，1930mAh可拆卸式电池，800万像素。此外还有诸如：夏普TFT半反半透屏幕，石墨散热膜等。

雷军真是营销的高手，把手机的这些硬件参数当成天然的广告，加以大肆宣传，最终他成功了。我猜想，其他的手机厂商也未必没想到这种营销手段，只是一些厂商的脸皮还不够厚；另外一些虽然脸皮够厚奈何时机已晚。

疯狂的以硬件做买点，这就形成了近两年来智能手机的走向：屏幕越做越大，硬件参数越做越高，处理器核数越做越多。讽刺的是，有一些手机以“双四核”为卖点，结果是在大多数的时候，手机只会开启“单四核”，原因在于在技术上无法解决“八核”全开时的功耗问题。

值得庆幸的是，现在大多数的厂商已经意识到，一味的追求硬件这条路已经走不通了。今年发布手机的厂商，无论是国际的还是国内的，更多的是在强调用户体验。唯一的例外可能是诺基亚，刚刚发布的Lumia 1020拥有4100万像素的摄像头，虽说是针对特殊的用户人群，但也可能是无奈之举，Windows Phone平台优秀应用的匮乏，也导致诺基亚不得不出一些“奇招”来应对市场的蚕食。

我们到底用多核手机来干什么？或者更极端的问一句，我们用智能手机来干什么？这是横亘在消费者面前的一个问题。

打电话、发短信、上网看消息，仍是手机最重要的三个功能。可是这些功能功能机就能实现，国外的一些专家对智能手机的发展提出了自己的忧虑，认为它占据了人们太多的时间，无论你干什么事，都能用得着它。这个评语显然有着言外之意。还有人给智能手机下了一个定义：“给你依靠，让你上瘾的玩意。”

上世纪40年代，法国哲学家萨特说了意味深长的一段话，大意是“我只知道书本里的猴子长什么样，以至于我到了动物园之后，看到了真实的猴子，发现它们真不像猴子。”

我们也可以想象一下，有多久没有亲近大自然了。智能手机让“足不出户而知天下事”成为了可能，而“知”和“感受”显然是两回事，一块屏幕里的世界和真实的世界更是天差地别。

好莱坞的电影没少拿“人工智能”做文章，未来的世界里机器人成为了主宰，而人类变成了它们的附属。这个可能是杞人忧天，但也不排除某种真理。我们现在的生活不也如此吗？每天早上第一件事是看手机，晚上睡前最后的事还是看手机。

在手机这个行业的从业人员中，也有人对手机的这种“智能化”产生了担心。苹果公司在发布Siri语音个人助理后，谷歌移动业务高级副总裁安迪·鲁宾在接受采访时说：“我认为你的手机不应当是助理。手机是通讯工具。你不应当直接与手机沟通，你应当与手机另一端的人沟通。”

抛开竞争对手这个因素不谈，他的说法不无道理，这就如同科学家在进行DNA研究时要面对的伦理问题一样，本意是让人类更好的生活，结果却是有可能让人类产生更大的困惑，面临更多的问题。

这些观点尽管显得消极，但并不悲观。理智地看待一切，是我们成熟的一个标志。把“智能手机”只当做手机，这才是它应有的定位。P

苹果免费桌面系统会给微软Windows带来什么损害

原文
网易科技

苹果今天宣布其最新的桌面操作系统Mac OS X Mavericks将免费提供给所有Mac用户下载。科技网站ReadWrite今天撰文指出，此举不仅会给苹果自己带来重大影响，也将会损害微软Windows。

苹果的产品在普通消费者的眼里通常都比较昂贵，它们甚少跟免费搭上边。不过该公司在10月23日凌晨的新品发布会上向改变那一印象迈出了一大步。“过去几年里，我们一直肩负着一个使命。”苹果高级副总裁克雷格·费德里吉（Craig Federighi）在台上说，“今天我们将革命化定价模式。”

苹果的发布会内容基本就像人们之前预期的那样：CEO蒂姆·库克（Tim Cook）吹嘘公司产品火爆的销量，同时批评竞争对手；高级副总裁菲尔·席勒（Phil Schiller）大谈苹果对质量的投入和Mac Pro的美国生产属性；设计主管乔尼·伊夫（Jony Ive）以典型的乔尼·伊夫风格发布了全新的超薄iPad。而到了费德里吉走上台介绍Mac OS X Mavericks系统时，他宣布了一件令人吃惊的事情：苹果的新操作系统将免费提供——一个不仅会对苹果带来重大影响还会在整个PC行业掀起大波澜的举动。费德里吉本人将该举称之为“Mac的新时代”。

传统定价

传统上，PC和软件厂商们都能通过操作系统获得巨额收入——或透过销售系统授权，或利用系统吸引新顾客升级硬件。移动系统通常都免费提供——比如从iOS 6升级到iOS 7不用钱，而苹果和微软长久以来都对Mac OS和Windows的升级收费。升级到苹果前一代的Mountain Lion系统需要19.99美元，获得微软Windows 8的授权许可则需要119.99美元至199.99美元。

而今天，苹果宣布弃用该传统的定价模式，让其桌面操作系统的定价与其移动操作系统一致。现在，不管你是在使用像Snow Leopard这么久的系统版本还是使用2007年购买的设备，你都能够免费“单步升级到Mavericks”。费德里吉补充道，“免费是好事。”

利大于弊

对于苹果来说，该举很可能是利大于弊。苹果虽然能够从OS X销售中获得收入，但它过去几年里也一直在下调产品的价格，以鼓励更多人下载使用。而通过免费提供Mavericks，苹果有望进一步缓解碎片化问题。随着越来越多的用户升级至免费的Mavericks，苹果用户将更多地运行于同一个标准上，有助提升平台的安全性以及应用的兼容性。

然而，最有利于苹果的一点可能会是它对微软商业模式的潜在破坏。去年，微软从Windows部门获得192.3亿美元收入，其中65%来自向OEM厂商的操作系统授权许可。而随着苹果免费提供其更为流畅、更受好评的操作系统，微软的Windows定价相比之下就会显得高的离谱——不管是对于普通消费者还是企业客户（甚至包括OEM厂商）而言都是如此。

尽管还不确定苹果是否将永久免费提供桌面操作系统，但不难看出来这种定价模式对于大众用户会很有吸引力。试想一下企业IT采购人员在Mac和Windows PC之间进行选择的情景。Windows PC表面上仍可能会便宜得多，但从现在来看，它们的长期维护成本似乎要高得多。它们需要从XP升级到Vista再到Windows 7，过程相当麻烦且成本高昂，而新Mac买回来后则能够一直新鲜如故，且不需再花费你一分一毫。

升级Windows的成本是微软面临众多碎片化问题的原因之一。最新的Windows 8在Windows用户中的普及率只有8%，Windows XP和Windows 7依然是使用率最高的版本，合占77%。这让开发者头疼不已，他们并不想要为那么少人使用的新操作系统开发设计应用——更不用说给微软带来的噩梦了。没有多少消费者会觉得升级至Windows 8是值得的。

iLife和iWork亦免费

苹果还决定免费提供iLife和iWork生产力套装，这对于持续从Office业务获得巨额收入的微软而言又是一件头疼事。当然，苹果的生产力套装普及率上还无法跟微软Office和Excel相提并论。但通过免费提供，苹果及其它公司会令微软顿时显得贪婪无比——后者今年决定开始以每年订阅模式对Office 365收费：每年99美元。正如苹果高管艾迪·库（Eddy Cue）所嘲讽的，“其他人要你支付一大笔钱”才能使用他们的软件。

当然，Office在消费者和企业市场依然牢牢占据统治地位，Windows也继续主导PC行业。但随着这些数字产品的价格盘旋下降，微软和它的OEM合作伙伴的利润空间甚至将会遭到进一步的挤压。而且，利润的下降也会使得销售更便宜质量较低的硬件不再可行，尤其是在PC行业被移动市场不断蚕食的情况下。P

原文
法制日报

青少年使用手机如同“进网吧”亟待规范

“世界上最远的距离，不是生与死的距离，而是我站在你面前，你却在玩手机。”泰戈尔的著名诗作，如今被改编成了针砭“手机病”的段子。引起关注的是，如今“手机病”已从成人蔓延到了青少年群体身上。全国妇联儿童工作部部长邓丽在接受《法制日报》记者采访时表示：“青少年网民使用手机上网的比例越来越高，这是不可回避也是不可能杜绝和禁止的。”

如何与患上“手机病”的孩子们相处，成了当下学校教育和家庭教育都无法避开的新挑战。尤其学校，由于缺乏统一规范，各地各校对待青少年带手机上学的态度各不相同，采取的管理手段也各显神通，以至于争议频出。

有一线教育工作者提出，如今的智能手机就如同一台电脑，全班同学使用手机就如同一个网吧，未成年人是被禁止进入网吧的，但却可以随意使用智能手机上网。如何引导青少年文明上网、避免不良信息危害，应该将战场从电脑延伸到手机上。

今年10月4日，重庆铁路中学校长黄兴力收到了一条学生家长发来的控诉短信。

“大致内容说，智能手机残害学生身体，智能手机成瘾和网瘾是一样的。伤害眼睛、颈椎，严重降低记忆力，令孩子面对面沟通能力缺失，造成攀比心滋生，占用大量学习时间。”黄兴力向《法制日报》记者回忆，这名家长在短信最后说，智能手机的危害“用罄竹难书形容都不为过”。

这是一名神秘的家长，我们称他为“申先生”。黄兴力说，由于舆论的关注，他已不再接受采访，但他向黄兴力发出这样一条短信的原因，早已广为流传。

2012年7月，经济条件尚佳的申先生给儿子买了一部2000多元的智能手机。但他渐渐发现，儿子吃饭、做作业的时候都在玩手机。

在此前接受媒体采访时，他描述当时的儿子“整个人都快 沦陷 了，看上去像患了手机强迫症，与网瘾一样”。

到开学以后，孩子回来说看不清黑板，视力下降得特别严重，申先生带孩子去配了一副眼镜；但没过多久，孩子说又看不清楚黑板了，于是又去换了一副眼镜，从100度上升到了150度。申先生对媒体称，那段时间，他发现儿子的睡眠质量也出现了问题。孩子在睡觉前喜欢把手机放枕头边，上床后就习惯性地取出手机，不是听歌就是看小说，“越看越睡不着，到很晚才睡觉”。

《法制日报》记者采访的多名家长也表示，在高频度使用手机后，孩子出现的症状几乎一模一样。

孩子们的这些变化也在学校被老师们发现了，许多学校为此陆续出台了限制、禁止学生使用手机的规定。

2012年初，河南省长垣县第一中学针对屡禁不止的学生携带手机现象，一口气劝退了18名学生；湖北省武汉市一所中学，校规要求学生不准在学校使用手机，一经发现，一律以砸毁的方式进行处理；国庆节后，广东省珠海市斗门一中校内各宿舍楼的墙体上被安装上了手机信号屏蔽器，而每间宿舍也被安装上了插卡电话，以限制学生使用手机。

因为缺乏统一规范，这类校规往往引起较大争议。近日，河南省三门峡市渑池高中以“考场违纪”为由，当着全校师生及家长的面集中砸毁学生被没收的数十台手机，被质疑管理粗暴；辽宁省沈阳市一名中学生因为将手机带入学校，违反了校规，被禁止入住宿舍一个星期，引起了家长的抗议。

发现孩子使用智能手机的严重危害后，申先生的做法是，和儿子商量将智能手机换成了非智能手机。效果几乎立竿见影。申先生对媒体称，这一学期，儿子的视力成功上升到100度以下，也不会只顾看手机，懒得搭理旁人了。

“他做过调查，小孩一天在智能手机上花费3.5小时。在看到自己孩子效果明显后，他想在学校发起使用非智能手机，禁用智能手机的活动。用自己一年的收入为全校学生购买非智能手机并免费发放给他们。”黄兴力告诉记者，他把这些内容也发布到网上，想听听大家

的意见。

黄兴力内心里赞同这样的做法："智能手机就像一台电脑，可以上网浏览任何信息，学生人手一台，其实就是一个微型的移动网吧，但网吧是禁止未成年人入内的，所以，未成年人玩智能手机也应该有限制。"

黄兴力的微博发出后，引起了网上网下的广泛讨论，赞同和反对之声针锋相对。

"一般有孩子在上中学的，都会同意，孩子不在中学的就更多反对之声。最大的质疑就是说这种做法倒行逆施，不符合潮流，科技是向前走的，就应该充分利用，患上"手机病"是使用的问题，不是手机的问题。"黄兴力向《法制日报》记者介绍。

在两种观点互不相让的情况下，黄兴力最终选择进行探索性实验。

10月15日，被选为试点班的初二(6)班召开家长会，最终全班42名学生，有37名学生在和家长商量后决定参与实验。次日，由申先生捐赠的手机发放到了这37名学生手上。

黄兴力说，之所以选初二年级是有原因的，初中生相对于高中生来说自控力要差一些，初中生用智能手机来学习的机会相对不多；在年级选择上，初一学生刚来比较听话，初三学生要忙着中考，只有初二的学生最适合。

黄兴力介绍，在实验初期，他们会对试验班做一个调查，在视力、与人交往等方面摸底，与实验后期进行对比。

但他坦言，做这样一个实验也面临着挑战。"目前没有任何行政文件对学生使用智能手机作出规定，都是自己摸着做，我也希望会有这样一个规范。"黄兴力说。

学生家长捐赠非智能手机一事，也引起一些专家的思考。北京外国语大学法学院副教授姚金菊对《法制日报》记者表示，手机上网的确会给青少年带来影响。不过，我们应该将这些影响进行分类，需要区别对待。第一类影响是手机上网浏览到的色情信息，对于这一点，可以通过现行法律进行治理；第二类影响在于网络暴力，这也可以通过法律来规范；手机上网对青少年的最大影响在于网络游戏，进而导致青少年沉迷其中，对于这一影响，应该需要通过综合治理来消弭。

姚金菊认为，之所以强调综合治理，原因在于青少年通过手机上网这种行为是不可能禁止的，一方面上网确实有其有利的一面；另一方面，从青少年的心理来讲，越禁止可能越激发他们的好奇。

"减少手机网络的不良影响，需要学校、家长、社会等多方面共同参与治理。"姚金菊说，对于家长而言，应该承担起监护责任。目前，很多家长认为，将孩子送到学校接受教育就可以了，孩子在学校可以免除家长的监护责任。这种观点是错误的，不管从未成年人保护法还是从教育本身而言，家长的监护与家庭教育对青少年而言是不可或缺的。

这一点也得到了21世纪教育研究院副院长熊丙奇的赞同，"减少手机上网的不良影响，'堵'解决不了问题。国外一般采取的是生活教育方式，即让家长陪着孩子一起使用手机上网，引导孩子正确、合理使用手机，教育孩子如何分辨不良信息。久而久之，在这种环境下，孩子自然可以形成健康上网的习惯"。

在姚金菊看来，家长不仅要承担监护的责任，还需要通过家长委员会的形式，与学校、学生代表进行充分的沟通，了解青少年有哪些需求，可以由家长委员会、学校、学生三方共同开发青少年自己的网站，让青少年有自己的网络平台。

"另外，可以考虑在家长委员会与学生同意的情况下，由学校与通讯公司互动，在技术上实现18岁以上才能登录的网页、游戏，或者订制学生使用的手机。"姚金菊说。

邓丽则对记者表示："如何教育孩子文明上网，让家庭教育中亲子关系因为网络而发挥更多的正能量，是摆在我们面前的一个新课题。改变家长意识，提高家长适应网络时代的应变能力，让家长成为网络的主体，成为网络的受益者，是我们服务妇女儿童家庭、关心孩子健康成长的应尽义务和职责。" P

智能手机沦为影音播放器

原文
南方日报

外来务工人员的移动互联网是什么样的？最近，一篇有关前述主题的调查报告在微博上火了起来："不舍得花钱买流量在线观看煲剧、听歌，而是把喜欢的电影拷贝到手机一看就是好几天；吃饭走路不见人在玩手机，出去看表演也不见人人都拿着手机在拍照传上社交圈……"

调查报告披露出来的这一群体使用移动互联网的特点，引来各路网民的驻足围观，国内知名三农学者陈里就此评价称，"在其中，我们会看到另一个阶层的移动互联网生存实录"。

不过，有进行过相关课题研究的研究人员则担忧，外来务工人员等信息弱势群体在移动互联网时代一直处于对信息强势群体的追赶过程中，两者间的距离正在逐步拉大，这种差距可能导致贫者越贫，富者越富。

体验？？ 像点菜一样拷贝电影

今年3月下旬，知名手机软件研发团队豌豆荚实验室的5名手机软件设计师团队首次踏进东莞长安镇外来务工人员聚集区，在这里，他们希望通过深入工厂生活，了解外来务工人员究竟如何使用智能手机，又是如何获取日常需要消费内容的。

经过8天的走访调查，手机软件设计师张涛发现，外来务工人员群体对智能手机的使用主要是用来看电影、聊QQ、听音乐，因为害怕浪费流量，电影跟音乐功能都是去摊点拷贝完成的。

在离步步高工厂不远的地方，张涛找到了外来务工人员平日里拷贝电影的根据地。不到500米的兴二路上有4家拷贝电影的摊位。摊位上，一张不大的桌，摆着"专业下载"的牌子，上面摊放着十几本影视剧菜单，菜单中每部影视剧都对应着一个编号，外来务工人员就像点菜一样，把自己想看的节目编号抄在单子上，把单子与SD存储卡一起交给老板，老板随即输入所选编号，然后搜索出用户选择的电影和电视剧，一键复制过来。

"一部几十集的连续剧几分钟就可以传完，用户体验非常棒。"一个摊位老板介绍说，除了传输迅捷，影视剧的内容也得跟上潮流，除了《甄嬛传》等热播剧均会出现在店主推荐的菜单外，也有一些内容不会出现在单子上，需要跟老板直接要求，比如拷一些色情短片。

在收费标准上，每个摊位都是明码标价——拷贝电影1部2角钱、拷贝电视剧1集1角钱。一位在附近工厂上班的年轻人给张涛算了笔账，他一个月平均来2到3次，一次拷贝10至15元的内容，一个月在拷贝电影电视剧上大约花30元左右。

走访？？买手机首选屏幕大

"他们使用手机的场景远比我想象中落后。"张涛没有想到，在移动互联网如此发达的今天，东莞的外来务工人员还在使用最原始的内容获取渠道：他们不会为看视频或者听音乐安装专门的应用软件，因为怕浪费流量；大多数外来务工人员使用的是30M、50M的流量套餐，流量只够聊QQ。

为更深入地跟务工人员交流，负责用户运营的姜楠干脆在兴二路上摆了个摊，提供"免费下载"服务。姜楠准备好1T的硬盘，里面存放有大量电影电视剧可现场免费拷贝给务工人员。通过跟买主们交流，他发现，外来务工人员对智能手机的认识并不深入，对很多的个性化应用完全不了解，甚至当中有不少人都不清楚自己使用的是不是智能机。

姜楠由此得出的结论是，这一群体应用手机的场景比较单一，对流量特别在意，最看重的就是内容消费，他们需要电影、音乐等内容来娱乐，消磨时间。

与这些特点相吻合的是，外来务工人员在购买手机时的偏好。他们在走访过程中发现，工厂周围，大部分人手里拿的都是国产和山寨手机。他们对手机的第一要求就是屏幕大，方便看电影，这也是工厂周围手机店热销机型的硬性指标；其次才会关注手机是否配

置双核四核等硬件，再其次才会问及是否能上QQ及拍照等。

变化？？企业用“免费WiFi”吸引工人

与北京等都市人群聚集的地方相比，这个长期关注手机用户的团队在东莞的工厂区周围还看到很多的不一样。一天傍晚，张涛跟同事们来到工厂聚集区附近的力加美食广场，广场舞台上正在表演节目，台下有几百人驻足观看。但他们发现，周围没有人拿出手机拍照，吃饭走路也从没见过有人玩手机，这跟“吃饭都要拍张照”的都市人群形成鲜明反差。

这一现象引起张涛等人的兴趣。他们在走访中发现，在社交软件使用上，绝大多数外来务工人员只会使用QQ这一单一的社交软件，而时下正流行的微信、微博等互动性更强的社交软件却鲜有踪影，这使得他们并不习惯把生活中的东西分享出去，所以很少有人拍摄。

“这跟社交圈子有关系，与都市人群相比，这一人群要交流的对象大多在身边，对社交软件没有那么强烈的需求，再者他们中的大多数也不知道微博、微信怎么使用”，张涛分析说。

值得关注的是，面对移动互联网时代列车的高速前进，不少工厂已经针对员工身上所发生的变化主动作出调整尝试。在长安镇的工厂聚集区，随处可以看到工厂的招工简章上面，“免费WiFi”与“四人间”、“配备空调”一样，成为众多当地工厂吸引工人的新条件。在厂区行走，随处都能搜到WiFi热点，名字一般都是周边工厂名字的拼音缩写。

但在另一方面，免费WiFi并没有改变工人们去摊点付费下载。在务工人员看来，工厂使用WiFi的人太多，网速受到限制下载电影又慢又麻烦，还不如花钱去路边摊处拷贝来得方便。

■ 延伸阅读

对移动互联网认知不足或拉开贫富差距

除了豌豆荚，武汉大学博士生王逊是国内少数从事过相关课题研究的人士。2012年，王逊在东莞、深圳等地展开为期4个月的调研。

王逊在长时间观察中发现，这些“80后”新生代制造业工人几乎每人都拥有智能手机，移动互联网硬件工具的普及率远远超乎她的想象。另一方面，外来务工人员虽然人手一台智能手机，但他们在使用上仍停留在影音娱乐层面，很少有人用手机购物、刷卡，微信、微博等新兴社交工具也没有普及开来，更鲜有人主动通过移动互联网获取相关学习资讯。

她担心，信息社会中知识的更替速度远非传统大众传播时代所能及，随着互联网科技一日千里的飞速发展，信息弱势群体永远处于对信息强势群体的追赶过程之中，两者间的距离正在逐步拉大。

不过，现实中的例子仍旧让王逊感到无力。东莞某制衣厂的质检员谢某给她的印象深刻，这名20岁的四川女孩年纪尚小时便辍学外出打工，现在每月能拿3000多元工资。她最喜欢的就是在网上看连续剧和综艺节目。当被问及为什么不用互联网进行学习时，女孩回答说，“我每天工作10个小时，回来累得要命，回来就想上网看看电视剧笑一笑，没其他心思”。

王逊坦言每天工作10个小时、还要人家在网上学习并不现实，可不得不引起人们关注的是，这一情况很有可能会在无形中形成恶性循环。

“如此一来，新兴科技不但没有成为平衡社会权力的利器，反而加重社会资源的不平等分配。”王逊分析说，信息贫困既是社会底层人群经济上落后的表征，又是其经济落后的主要作用力，如此恶性循环无疑将进一步拉大社会各阶层之间的物理距离。这种差距很大程度将可能让贫者越贫，富者越富。P

“宅”与“现充”的交集

重庆
木然

“世界上最远的距离不是天涯海角，也不是我在你面前你却视而不见，而是我们俩在一起，却同时低头‘酷跑’。”这听起来是一句很悲伤的话，它深刻揭示了手机游戏对社交生活的影响，暴露了人们过度依赖手机的现状，但微信游戏却可能是一个特例。一直以来，腾讯都是捆绑营销的好手，用户基数庞大的QQ是它横行互联网市场最大的底气，而这两年旗下又添一员大将微信。它对腾讯最大的贡献不是拓宽了移动市场的版图，而是带动移动端数字娱乐大潮——号称4.3%的用户转化率，这也正是微信游戏如此火爆的市场因素。

微信主要针对的用户群是年轻人，其中又以白领和大学生为主力，需要注意的是，这些用户有相当大一部分并不是ACG爱好者，用网络流行语来说，就是“现充”（意为无需ACG“二次元”，单凭现实生活就能过得很充实的人）。对这些人来说网络社交不足以构成社交生活的全部，只是现实社交的补充，微信是他们结交新朋友、联系旧朋友的工具和平台。而且除了打发时间的《连连看》或《神庙逃亡》以外，他们基本上不玩其他手机网络游戏。

一般情况下，ACGer与现充之间存在一种非常紧张的对立关系，前者认为后者没有诗意的世界，后者反讽前者那个世界只是他们的图圄。现充和ACGer——很大一部分就是通常意义上的“宅”——的冲突被认为是现实和虚拟的对垒与矛盾的结果，然而这个隔阂却被微信游戏突破了。现充们开始花大量的时间玩《天天酷跑》《天天爱消除》，只是为了上传积分的数字更好看一些，至于打出手指腱鞘炎、颈椎病的新闻更是层出不穷。宅们冷笑着讽刺现充毫无节制，其实自己沉迷动漫或游戏的时候又何尝不是一个熊样？微信游戏究竟哪来的魔力，在两者之间加上了一个微妙的约等号呢？

前不久笔者跟几位好友聚会去KTV玩，其间两位“有女友有志向"的哥们一直在低头玩《天天连萌》，反观我们几个死宅倒是飙歌跳舞耍得好不开心。后来笔者忍不住问他们为啥玩得那么起劲，得到的回答是我快破纪录了。众所周知这个纪录是可以上传到微信好友当中给别人看的。还有个朋友沉迷《节奏大师》，天天在微信朋友圈分享成绩。据他的说法，在朋友圈中名列前茅的话，“会有一小点愉悦感或成就感”。而且他们还不算玩得疯的，最多就是在厕所、公交、地铁、课间或睡前划拉两下，只能算是“消磨时间”，当然，也有那么几个“奇葩”是每周必冲第一的。

从笔者身边的情况来看，很多人对于微信游戏的痴迷似乎是“醉翁之意不在酒”，而在乎高分纪录带来的享受。相比起已经使用多年，（不得不）“滥加”好友的QQ，微信好友即现实熟人的概率更大些，对现实的看重反而让现充们更在乎虚拟游戏的排名。被排行榜激发的攀比心理导致他们不断地冲击高分，这也是笔者之前说微信游戏是一个特例的原因：它也许削弱了使用者的现实社交能力，却在无形中以分数排名为纽带加强了人与人之间的联系，尽管这种联系是基于人们争强好胜的心理。

QQ与微信的普及已经让腾讯成为移动SNS领域的霸主，甚至连中国移动高管李正茂都表示，跟移动相比腾讯才是真正的垄断者。这顶帽子扣下去，反映出腾讯利用用户黏性和平台优势，不停地吞噬着移动互联网市场中他们还没有染指的“地盘”。微信游戏只是它进驻手游市场的一个开端，下一步会怎么做，不好说，也许是继续“小打小闹”，也许是更精良的制作——无论结果如何，它的动作已经让其他的手游开发商感受到了实实在在的压力。

纵观如今的微信游戏，无论是社交游戏化还是游戏社交化，它们都有不少可取之处，但对于其“游戏社交两不误”的评价依然有待商榷。微信游戏以益智和休闲为主打固然是出于市场的考量，但这种做法似乎也在无意中削弱了游戏的艺术性与严肃性，对这个产业的良性发展造成了一些未必积极的影响。尤其是被《斗战神》的开场动画惊艳到以后，笔者觉得腾讯是该收敛收敛散漫的作风，在移动端也拿出一些值得称为“业界良心”的作品了。P

感受极速
天语大黄蜂4G手机

■晶合实验室 山青



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆天语（K-Touch）◆即将上市 ◆预估价：2399元 ◆附件：不详 ◆咨询电话：400-700-6998（售前咨询）◆推荐用户：4G网络用户，高端商务用户 ◆相似产品：HTC One Max移动版（8088）、三星Galaxy Note 3移动版（N9008）等

随着中国移动的4G网络逐渐在国内各大城市进行公开测试体验，并且商用在望，很多喜欢移动上网的用户已经在跃跃欲试，想早点体验到4G标准高达100Mbps的超高速网络。对于手机厂商而言，及早占领这一市场则不仅能获得经济利益，还体现着自己的技术能力。与3G和智能机两次产品升级不同，本次的4G浪潮中早早地出现了国产品牌的弄潮儿，天语、中兴、酷派等品牌都推出了自己的4G手机，下面就让我们看看其中一款典型产品天语大黄蜂4G（Touch1）的风采吧。



大黄蜂4G采用5.5英寸1280×720分辨率5点触控IPS屏幕，显示效果细腻而鲜艳。其待机画面的钢琴键盘模式不仅感觉新鲜，而且滑动式的钢琴声也很悦耳。它采用窄边框设计，表面为耐磨耐刮的康宁大猩猩二代玻璃，顶端安装200万像素前置摄像头



大黄蜂4G背部壳体分为三段，上部带有1300万像素摄像头，下部为扬声器，中间则印有天语的名称和中国移动4G标志



只有上部壳体可拆卸，用来安装扩展容量的Micro SD卡和Micro SIM卡，除LTE 4G标准外，它还支持中国移动的TD-SCDMA 3G标准和GSM网络



大黄蜂4G外形圆润纤薄，厚度只有8.6mm，外壳采用肤质涂层，握持相当舒适，179g的重量也并不显得坠手，侧面电源按键设计更便于单手操控





大黄蜂4G采用Android 4.2操作系统，界面进行了特殊设计，并且将天语的“树叶”状商标与Android方形图标进行了结合

大黄蜂4G选择了高通骁龙400系列的MSM8930双核1.4GHz处理器，内存1GB，存储容量8GB，显然并没有盲目跟随目前的高配潮流，但在实际测试中，它却展现了相当不错的能力，其象限（Quarter）测试成绩达到5915分，NenaMark图形测试中大部分时间都在最高的60fps帧速下运行，安兔兔测试得分15515，几乎是早期高端双核机的一倍，也达到了早期四核手机的水平。在使用4G网络时，其数据下载和上传速度最高可达40Mbps/14Mbps（约5MB/s和1.75MB/s）以上，而且有4G信号覆盖的地段，速度都明显超过了我们测得最好的3G信号（约1.5MB/s），但覆盖区域并不算很广，很多地方会转为低速的2G



大黄蜂4G的1300万像素主摄像头拍照能力强大，照片不仅清晰艳丽，而且可以实现较好的背景虚化效果。它支持1080p分辨率全高清摄像和全景拍照等功能，拍照与摄像时都可选择“单一色彩”“黑白（乌贼）”“负片”等多种特殊效果

网络。

在续航测试中，大黄蜂4G的内置2500mAh电池基本可满足一整天的频繁娱乐和4G通信，从测试过程看，它的大屏幕耗电比较明显，而双核处理器却较为省电，如使用较低亮度或较少使用亮屏状态，续航时间能有明显提升。其双核处理器的发热量相当小，长时间运行后，背部感觉不到四核机常见的明显升温。

总结： 大黄蜂4G的设计既符合主流又有特色，从实际使用效果来看，它的配置实用且够用，轻薄外形与大屏幕则有助于改善应用体验和潮流，是一款性价比不错的4G通信终端。

无时差分享
明基GH680F长焦社交相机

■晶合实验室 魔之左手



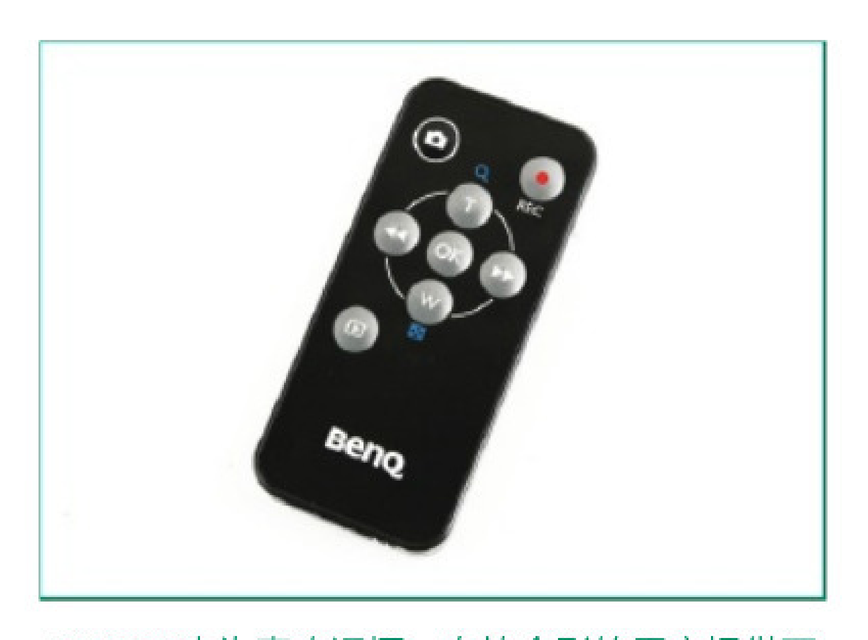
炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆明基（Benq） ◆已上市 ◆2498元 ◆附件：遮光罩、镜头盖、遥控器、背带、说明书等 ◆咨询电话：400-888-8980（售前咨询） ◆推荐用户：难以脱离移动智能设备和社交网络，又追求更强拍摄能力的数码玩家 ◆相似产品：佳能Powershot SX510 HS、索尼HX50等

尽管目前的网络社交主流平台——移动智能设备如手机、平板电脑、甚至是笔记本电脑中，摄像头都成为了标准配置，而且性能越来越强，但镜头却成为限制其发挥的最大短板，特别是大变焦镜头的远眺特写，是移动智能设备摄像头最难做到的。为了解决它们拍照存在的问题，目前有多种解决方案，例如添加外接镜头、牺牲厚度安装伸缩镜头等，而近期一种特殊的解决方案更受关注，那就是无线相机或镜头，例如佳能、尼康、索尼等公司纷纷推出的WiFi相机，索尼的无线镜头等。



明基GH680F外形并不大，含背带、镜头盖等附件的重量仅有579g，但是基本使用单反相机的造型设计，外观大气且易于掌控



GH680F也为喜欢远摄，自拍合影的用户提供了遥控器，当拍摄一些超远距离目标如月球、动物时，都可以用三脚架稳定地安装相机，身体完全离开相机进行拍摄，避免人体细微动作如按动快门，手臂抖动等影响相机拍摄效果



明基GH680F配置的35倍变焦（等效焦距25mm～875mm）镜头非常显眼，它采用10群14枚镜片结构，高精度非球面镜片可让照片维持高解析且低变形，3枚超低色散镜片搭配4组消色差胶合透镜则提供了更真实的色彩表现。这款镜头采用OIS防抖技术，在拍摄超远距离的景物时可获得很稳定的图像。在拍摄长焦端景物时，时用户还可通过局部放大键快速浏览全景，便于搜索和确定景物位置



GH680F带有较专业的Tv（快门优先）、Av（光圈优先）、M（全手动）等功能，也拥有充满拍摄乐趣的场景模式、滤镜效果和全景拍摄能力，全都通过顶部转轮式进行切换，摄像按键则为独立方式，只要按下就切换至摄像模式并开始拍摄





GH680F采用可旋转的3英寸46万像素屏幕，便于进行很多特殊角度的拍摄，如自拍、俯拍、仰拍等。其控制按键集中于背部右侧，除了常见的5向按键外，还有一个比较特殊的“Q”键，用户可将其定义为自己最常用的菜单功能，如对焦点控制、ISO设置、白平衡等，使用更加方便



GH680F采用1700mAh电池，基本能满足一天的旅行拍照，但没有附赠独立充电器，只能连接相机通过USB接口充电，使用较频繁的用户可考虑使用移动电源而无需购置备用电池

明基GH680F通过软硬件配置和附加服务，对相机内置无线功能进行了进一步扩展，它不仅可通过WiFi连接移动智能设备，进行内容读取或遥控拍摄，自身也带有共享发布功能；它不仅可直接在常见社交网站上发布作品，还可存入明基云服务器，通过二维码等方式共享。至于它自身的配置，更是特别注重解决了移动智能设备拍照的像素不足、变焦不够，以及特殊环境、角度拍摄等问题。



在移动智能设备摄像头难以应付的室内场景和黑暗环境中，明基GH680F也可得到更出色的拍照效果，只要使用全自动模式，就有较精确的色彩、亮度表现和很好的清晰度。其闪光灯也基本达到了中端单反自带闪光灯的能力，效果更是远超各种移动智能设备





GH680F的35倍光学变焦达到了目前顶级长焦相机的水平，它在广角端可进行微距拍摄，长焦端通过OIS防抖等措施，可提供稳定的图像，而其体积重量当然比同等级变焦的数码单反相机要小得多，也让长焦拍摄容易稳定掌握







GH680F可作为无线发射点连接移动智能设备，用户安装明基“智能社交相机（明基相机）”APP后，不仅可直接浏览下载相机上的内容，还能直接遥控相机，或者为拍摄内容注入GPS信息。使用移动智能设备遥控相机可即时观看取景情况，比遥控器拍照更加直观，使用和效果都有些类似“遥控镜头”





GH680F并非简单的无线相机，而是被命名为社交相机，因为它不仅可通过WiFi网络与移动智能设备连接，而且还可连接明基云服务（Cloud.Benq.com）上传照片，并通过二维码等方式与朋友分享，或者将这些照片从相机直接发送到微博或QQ上

总结： 作为一款既有出色拍摄能力，又充满分享乐趣的相机，明基GH680F是对移动智能设备最好的补充，不仅能借助手机、平板电脑发挥更大的作用，而且遥控使用时，其实也是对这些移动智能设备拍照功能的扩展。从目前来看，它应该算是相机无线化方案的集大成者。

实用社交两不误
诺基亚210手机

■晶合实验室 山青

尽管现在的手机市场中，各种智能手机正拼杀得如火如荼，不断提升着自己的能力，扩展着应用范围，但所谓的“功能手机”却一直顽强地存活着，并且以其特有的能力吸引了不少用户。诺基亚在Lumia系列之外，也在不断推动着功能机的发展，从廉价而高效的通信工具到适应最新通信潮流的社交手机应有尽有，诺基亚210就是一款强调社交应用的新产品。







诺基亚210是一款标准的全键盘直板手机，配置2.4英寸屏幕，虽然外形看起来不算纤薄，但仅有100g的重量赋予了它很好的便携性，多种醒目色彩则彰显了用户的个性





诺基亚210在背部设置了200万像素摄像头，最大分辨率为1600×1200，拍照与摄像功能都支持深褐色、灰度和负片效果，采用全景对焦方式，尽管照片不算很精细，但完全可用于微博微信等社交工具。让人感到惊讶的是它具备照片自拍能力，但因为没有前置摄像头，拍摄时全凭感觉





诺基亚210仅支持GSM模式，上网任务更多的交给了WiFi网络，但它采用双卡双待设计，符合很多喜欢社交的年轻人需求，而且有趣的是两个SIM卡并未被设计在一起，而是将SIM2卡布置在易于拆装的侧面卡槽中，用户其实可以方便地更换使用更多的SIM卡



炫目度：★★★★

口水度：★★★★

性价比：★★★★☆

◆诺基亚（Nokia） ◆已上市 ◆559元 ◆附件：充电器、充电/数据线、说明书等 ◆咨询电话：400-880-0123（服务电话） ◆推荐用户：追求简单易用的手机社交迷 ◆相似产品：诺基亚E63、诺基亚2010等





为了强调诺基亚210的社交能力，它配置了独立的微博与拍照快捷键，清晰的背光让用户在床上无需开灯，就能分享心情。其按键质感、触感，以及主键区功能都类似于曾经的街机E63，中英文切换键可快速转换输入方式





诺基亚210采用塞班S40系统，尽管能力远不如主流智能手机操作系统，但也具有一定的软件扩展性，因此在其上使用微博、微信、QQ、UC手机浏览器（见上图中快捷栏）等都成为可能。除了快捷栏中的软件外，它还提供了腾讯微博、天天动听、AnyView 4.0、iReader、OK天气等软件，更多程序、游戏、音视频等内容则可通过应用商店进行下载



诺基亚210同样带有音乐播放等娱乐功能，可通过支持Micro SD卡扩展容量以容纳大量音乐文件，其电池虽然只有1200mAh，但足以支持一天以上的连续音乐播放，正常使用频率下的续航时间则为3天左右

总结：诺基亚210虽然并非智能手机，但常见通信、网络、社交和音频娱乐功能方面已基本可满足中低端用户的需求，且使用比常见智能机更加简便、安全和高速。当然受限于软硬件配置，这款产品在扩展能力、内容显示和视频播放等方面无法与常见智能机相比，不过相对于同类功能机已经有了很大进步。

轻松感受4.0
捷波朗新易行蓝牙耳机

■晶合实验室 山青



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

◆捷波朗（Jabra） ◆已上市 ◆285元 ◆附件：耳塞附件、说明书、充电器等 ◆咨询电话：800-858-0789（客户支持） ◆推荐用户：年轻商务用户，数码玩家 ◆相似产品：缤特力M165、JBL J305BT蓝牙耳机等

蓝牙4.0标准的低功耗与远距离连接能力使其非常适合无线耳机，不过相应的产品大都比较昂贵。但随着技术的成熟和成本的下降，一些主流蓝牙耳机也开始使用蓝牙4.0技术，例如捷波朗新易行Classic。





作为捷波朗销售冠军——“易行”EasyGo+蓝牙耳机的继任者，“新易行”同样选择了小巧简洁的外形，并提供了黑白红三种可选颜色





新易行提供了两种便于更换的耳勾和耳塞垫，可适应不同耳型的用户，而且通过改变耳勾的方向可适合左右耳佩戴



新易行重量很轻，所以用户既可用耳挂佩戴方式，也可去掉耳勾，直接当作耳塞式产品使用。其壳体就是拨打/接听按键，点击很方便，不过它仅提供了音量控制键，不支持播放控制等功能。另外它虽然支持语音操作提示，但没有语音控制键，也不支持相关功能

作为一款面向年轻人的产品，新易行提供了双连接功能，用户可使用新易行连接一台移动设备播放音乐、视频或进行游戏，同时连接并随时掌握另一台手机的来电和通知。

在实际使用中，蓝牙4.0技术和CSR蓝牙芯片技术的表现都相当不错，在3天的测试中，其播放音乐、视频和拨打电话时间至少达到了7小时，其他时间也开启电源待机，新易行一直没有显示电量过低。在连接距离测试中，它可在间隔一堵墙壁的情况下，清晰地连接20米外的手机来接打电话或播放音乐。

总结：这是一款性价比不错的实用型蓝牙4.0耳机，不仅拥有新标准带来的优秀性能，还有语音提示操作、HD voice等不逊于一些高端产品的功能。

绿色小安卓机器人 详解Android发展历史

机器人的开端

Android是一种以Linux为基础的开放源码操作系统，主要应用于便携设备。Android股份有限公司于2003年在美国加州成立，在2005年被Google收购。2010年末数据显示，正式推出仅两年的操作系统的Android已经超越称霸十年的诺基亚Symbian系统，跃居全球最受欢迎的智能手机平台。

Android一词最早出现于法国作家利尔亚当（Auguste Villiers de l'Isle-Adam）在1886年发表的科幻小说《未来夏娃》（L'ève future）中。他将外表像人的机器起名为Android，于是就有了这个可爱的小机器人，下面就带大家了解下Android系统的发展历史及其代表机型。



醒目的Android标志

这里还有一点要告诉读者的是：Android用甜点作为它们系统版本的代号的命名，从Andoird 1.5发布开始，作为每个版本代表的甜点的尺寸越变越大，并按照26个字母数序：纸杯蛋糕（Cupcake），甜甜圈（Donut），松饼（Eclair），冻酸奶（Froyo），姜饼（Gingerbread），蜂巢（Honeycomb）。

Android 1.0 2008年9月

主要功能有：

·内建Google移动服务（GMS）

·支持完整HTML、XHTML网页浏览，支持浏览器多页面浏览

·内置Android Market软件市场，支持App下载和升级

·支持多任务处理、Wi-Fi、蓝牙、即使通讯等功能

搭载Android 1.0：HTC Dream（G1）

HTC Dream（G1）是第一款搭载Android 1.0系统的智能手机，可以看作是Android手机的开端。

该设备采用了侧滑式“QWERTY”的全键盘设计，三围重量分别为117×55×16mm与158g。屏幕设计上，搭载一块可视面积大约为3.2英寸26万色的超大触摸屏，分辨率高达HVGA级别（320×480像素），显示效果非常令人满意。

HTC Dream（G1）基于Android平台，搭载528MHz的Qualcomm MSM7201A处理器，内置192MB RAM+256MB ROM内存空间，系统运行速度比较流畅。并且支持Wi-Fi、GPS导航、microSD存储卡扩展、立体声蓝牙、USB 2.0传输等功能。内置的播放器支持AAC, AAC+, AMR-NB, MIDI, MP3, WMA等音频格式播放以及WMV、MPEG4、3GP(H.263)等视频格式的全屏播放。



HTC Dream（G1）

HTC dream G1	
外观设计	直板
主屏尺寸	3.2英寸
触摸屏	支持
主屏材质	TFT
主屏分辨率	320×480像素
主屏色彩	26万色
操作系统	Android OS v1.0
CPU型号	高通 MSM7201A
CPU频率	528MHz
机身内存	256MB ROM+192MB RAM
摄像头像素	320万像素

Android 1.5 Cupcake 纸杯蛋糕

2009年4月


Android 1.5 Cupcake 纸杯蛋糕

搭载了Android 1.0版本的HTC Dream G1在使用过程中仍然有很多问题。首先是不支持虚拟键盘输入，因而无法使用触屏来打字，智能用其带的全键盘。没有桌面同步软件，用户无法方便的在电脑与手机之间传输数据，无法使用立体声蓝牙，因而Google推出了改进版的Android 1.5。

主要改进：

· 摄像头开启和拍照速度更快
· GPS定位速度大幅提升
· 支持触屏虚拟键盘输入
· 可以直接上传视频和图像到网站

搭载Android 1.5：HTC Hero（G3）

HTC Hero（G3）搭载了Android 1.5系统，成为了当时销量最好的手机。

HTC Hero在外观设计上秉承了前两款机型纯色的理念，不过在整体造型方面，HTC Hero要更加的简约，也更加时尚。该机采用一块3.2英寸分辨率为HVGA（320×480像素）级别的屏幕，显示效果出色。配置方面，HTC Hero采用了高通MSM7200A 528MHz的处理器，与G1与G2配置一样，内存容量为288MB RAM和512 MB ROM，保证了整机的运行速度。系统部分，这款HTC Hero采用了全新的Android 1.5系统。并且加入了HTC独特的Sense界面，整个界面使得用户能更好的使用手机。另外，该机在背部还拥有一块500万像素的主流摄像头，成像效果清晰。


HTC Hero（G3）

HTC Hero（G3）	
主屏尺寸	3.2英寸
触摸屏	电容屏，多点触控
主屏材质	TFT
主屏分辨率	320×480像素
支持频段	2G：GSM 850/900/1800/1900
	3G：WCDMA 900/2100MHz
操作系统	Android OS v1.5
用户界面	HTC Sense
CPU型号	高通 MSM7200A
CPU频率	528MHz
机身内存	512MB ROM+288MB RAM
摄像头像素	500万像素
传感器类型	CMOS

Android 1.6　Donut 甜甜圈
2009年9月

Android 1.6将增加对CDMA网络的支持，重新设计了Android Market，以及进一步加强了操作系统的搜索功能。

主要改进：

· 支持快速搜索和语音搜索



Android 1.6　Donut 甜甜圈

· 增加了程序耗电指示

· 在照相机、摄像机、相册、视频界面下各功能可以快速切换进入

· 支持CDMA网络

· 支持多语言文字声音

Android Market 安卓市场

Android Market是一个由谷歌公司为Android系统用户创建的服务，允许安装了Android系统的手机和平板电脑用户从Android Market浏览和下载一些应用程序。用户可以购买或免费试用这些应用程序。老版本的Google Android Market应用店在组织和搜索上体验非常不好，而1.6版本推出了重新设计的商店，新的应用商店首次允许用户通过浏览器搜索和购买应用软件，更容易搜索和浏览，并贴有图片和用户评价，设计上更精美。



Android市场界面

搭载Android 1.6：索尼爱立信X10i

索尼爱立信X10i算是一款经典的机型了，最早上市时搭载了Android 1.6智能系统，加上极强的硬件配置，该机当时称为了所有玩家的梦想机型。而该机也一路升级，从最初的Android 1.6，到2.1再到最新的2.3系统，可谓见证一长段Android系统的历史。



索尼爱立信X10i

索尼爱立信 X10i	
主屏尺寸	4.0英寸
触摸屏	电容屏
主屏材质	TFT
主屏分辨率	480×854像素
支持频段	2G：GSM 850/900/1800/1900
	3G：WCDMA 900/1700/1900/2100MHz
操作系统	Android OS v2.3（或v2.1或v1.6）
CPU型号	高通 snapdragon QSD8250
CPU频率	1024MHz
GPU型号	高通 Adreno200
可用空间	1GB
机身内存	384MB RAM+1024MB
摄像头	内置
摄像头像素	810万像素
闪光灯	LED补光灯

索尼爱立信X10i采用经典的直板造型设计，机身正面搭配了一块4英寸的屏幕，分辨率达到了854×480（FWVGA），显示效果十分优秀，下方配有3个功能按键，方便用户操作。该机采用了1GHz主频的CPU，配合最新的Android 2.3智能系统，运行十分流畅。内置810万像素自动对焦摄像头，支持LED闪光灯、触控对焦、微笑快门等功能，机身内存1GB并支持最大16GB microSD卡扩展，同时该机配备1500mAh锂电池，为续航提供了保证。

Android 2.0&2.1　Eclair 松饼

2009年10月



Android 2.0&2.1　Eclair 松饼

Android 2.0使得Android拥有了强大的终端产品支持，有着丰富的Android Market，以及越来越多的用户群体。Android 2.1作为一段时间里的主流版本，一些主要变化还是给人们留下很深刻的印象的，电源Widget比过去更好看，拥有了更丰富的桌面插件，在操作上更加简便和快捷。拥有最新的Google地图和新的浏览器，具备全局搜索功能。

主要改进：

· 支持添加多个邮箱账号，支持多账号联系人同步

· 支持微软Exchange邮箱账号

· 支持蓝牙2.1标准

· 浏览器采用新的UI设计，支持HTML5标准

· 日历功能得到改进

搭载Android 2.1：摩托罗拉Milestone

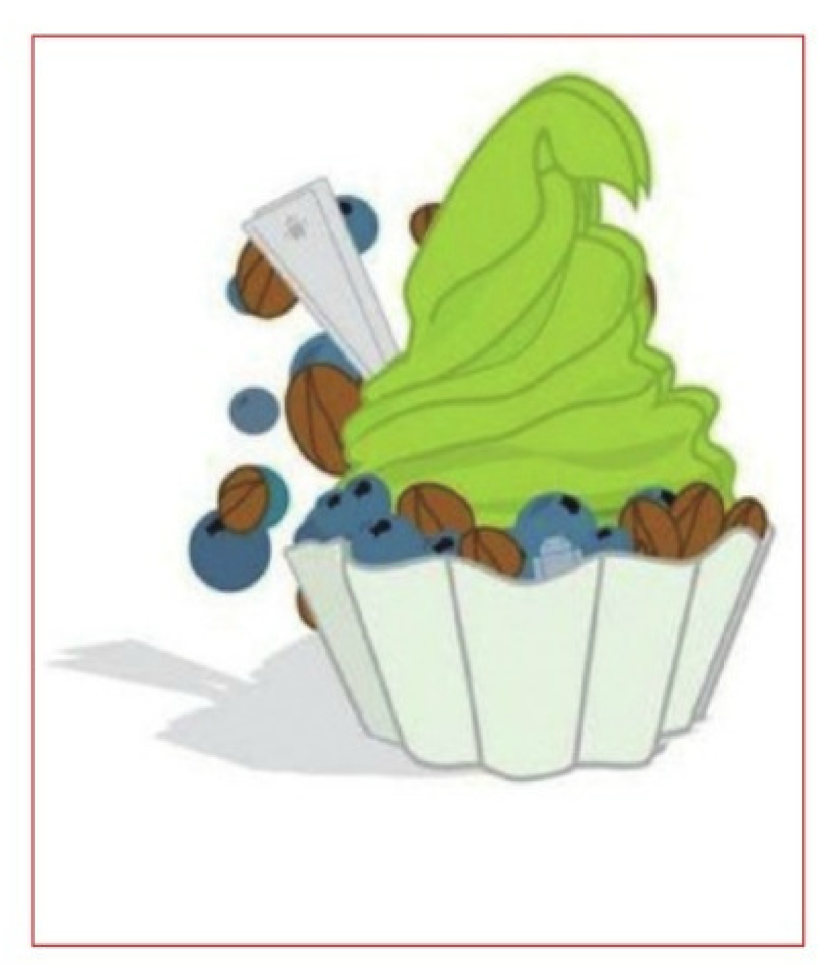

摩托罗拉 Milestone

摩托罗拉 XT702（里程碑）	
主屏尺寸	3.7英寸
触摸屏	电容屏，多点触控
主屏材质	TFT
主屏分辨率	480×854像素
主屏色彩	1600万色
支持频段	2G：GSM 850/900/1800/1900
	3G：WCDMA 850/900/2100MHz
操作系统	Android OS v2.1
CPU型号	德州仪器 OMAP3430
CPU频率	550MHz
GPU型号	Imagination PowerVR SGX535
机身内存	512MB ROM+256MB RAM
摄像头像素	500万像素
传感器类型	CMOS
闪光灯	LED补光灯（双）

摩托罗拉Milestone是一款经典的Android智能手机，全球销量十分不错。

摩托罗拉XT702是一款侧滑全键盘设计的安卓触控智能手机，该机采用了一块3.7英寸的电容触控平，分辨率达到了480×854，显示效果相当不错。该机采用的是WCDMA的3G网络，具备非常快速的网络浏览速度。摩托罗拉XT702是采用的Android OS v2.1智能操作系统，具备海量的第三方软件。该机的背部采用了一颗500万像素的摄像头，拍照能力主流。

Android 2.2 Froyo 冻酸奶 2010年5月


Android 2.2 Froyo 冻酸奶

谷歌在2010年5月份的开发者峰会Google I/O大会上公布了Android 2.2（Froyo）操作系统，整体性能有了大幅度的提升，并且加入了3G网络共享功能。而对于用户最实用的，算是App2SD功能的加入，终于能够将多数程序安装在存储卡上，而不是那容量不多的ROM里了。

主要改进：

· 新增帮助提示功能的桌面插件
· Exchange账号支持得到提升
· 增加热点分享功能
· 键盘语言更加丰富
· 支持Adobe Flash 10.1

搭载Android 2.2：摩托罗拉ME525

摩托罗拉ME525在国内国行版本搭载了Android 2.2系统，配合独特的BLUR界面，用户能非常方便的登录社交网站，加上强悍的三防功能，该机也成为了经典的畅销机型。

摩托罗拉ME525正面拥有一块3.7英寸的电容触摸屏，分辨率为480×854像素，显示效果清晰细腻。该机背后还配备了一枚500万像素的摄像头，同时还拥有着LED补光灯作为辅助，成像质量令人满意。该机搭载了Android 2.2智能操作系统，配合BLUR界面，用户能方便地管理社交网站信息。而作为一款三防手机，该机所有的接口处都使用了橡胶塞用来防止水、尘的侵入，十分实用。


摩托罗拉ME525

摩托罗拉 ME525（Defy）	
主屏尺寸	3.7英寸
触摸屏	电容屏，多点触控（刷机可达十点）
主屏材质	TFT
主屏分辨率	480×854像素
数据业务	GPRS，EDGE，HSPA
操作系统	Android OS v2.2（欧版2.1）
用户界面	MOTO BLUR 1.5
CPU型号	德州仪器 OMAP3610
CPU频率	800MHz
GPU型号	Imagination PowerVR SGX530
机身内存	2GB ROM+512MB RAM
摄像头像素	500万像素
传感器类型	CMOS

Android 2.3 Gingerbread 姜饼 2010年12月

北京时间2010年12月7日凌晨，Google正式对外发布了他们的下一代智能手机操作系统Android 2.3也就被大家所熟知的Android Gingerbread（姜饼）系统。虽然在版本号方面Android 2.3相对于前作而言的提升并不算多，但是从功能以及界面的变化上来看还是十分明显的。



Android 2.3 Gingerbread 姜饼

主要改进：

· 用户界面优化，运行效果更流畅

· 新的虚拟键盘设计，文本输入效率提升

· 文本选择、复制粘贴操作简化

· 支持NFC近场通信功能

· 支持网络电话

搭载Android 2.3：三星 Galaxy II i9100

三星 Galaxy II i9100作为三星银河系列智能手机的旗舰产品，搭载了最新的Android 2.3智能系统，配合强大的硬件配置，是体验Android系统最佳的选择。

三星 Galaxy II i9100采用了1.2GHz的双核处理器，内存大小为4GB ROM+1GB RAM，配合三星独特的Touch Wiz 4.0界面，用户操控体验优秀。该机内置了800万像素的摄像头，配有LED补光灯，成像效果不错，而前置摄像头的像素也达到了200万，方便视频通话。该机搭载了最新的Android 2.3系统，应用程序丰富，能很好地发挥该机的性能。

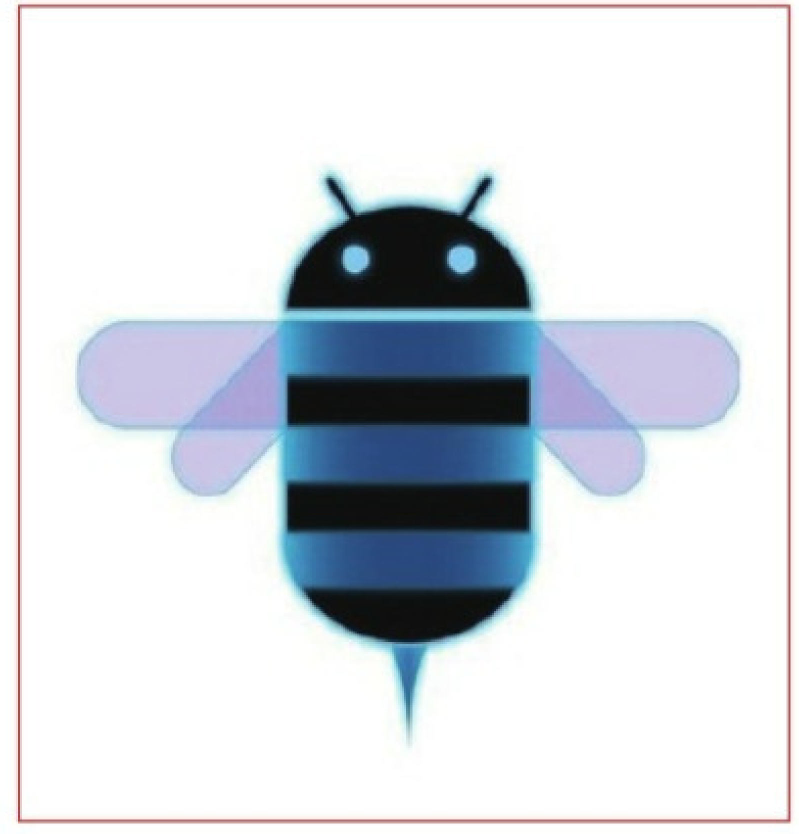


三星 Galaxy II i9100

三星 i9100（16GB）	
主屏尺寸	4.3英寸
触摸屏	电容屏，多点触控
主屏材质	Super AMOLED PLUS
主屏分辨率	480×800像素
主屏色彩	1600万色
支持频段	2G：GSM 850/900/1800/1900
	3G：WCDMA 850/900/1900/2100MHz
操作系统	Android OS v2.3
用户界面	Touch Wiz 4.0
核心数	双核
CPU型号	Exynos4210
CPU频率	1228MHz
GPU型号	Mali-400MP
可用空间	16GB
机身内存	4GB ROM+1GB RAM
摄像头像素	800万像素
副摄像头	200万像素
闪光灯	LED补光灯

Android 3.0 Honeycomb 蜂巢
2011年2月

Android 3.0 Honeycomb系统是首个基于Android的平板电脑专用操作系统，它带来了很多激动人心的新特性。



Android 2.3　Gingerbread 姜饼

Android 3.0是Google为平板电脑专门设计开发的一个版本，具有多种桌面工具及新的通知系统，方便用户使用平板。新版本还集成了硬件加速及3D显示功能，能带来更好的视觉体验。

主要特性：

· 专为平板电脑设计

· 优化多任务处理、提醒功能、桌面个性化、插件

· 支持蓝牙共享上网

· 内建多媒体传输协议

首款搭载Android 3.0系统：摩托罗拉XOOM平板电脑

摩托罗拉XOOM平板电脑外观采用经典银框设计，1GHz主频的NVIDIA







摩托罗拉XOOM

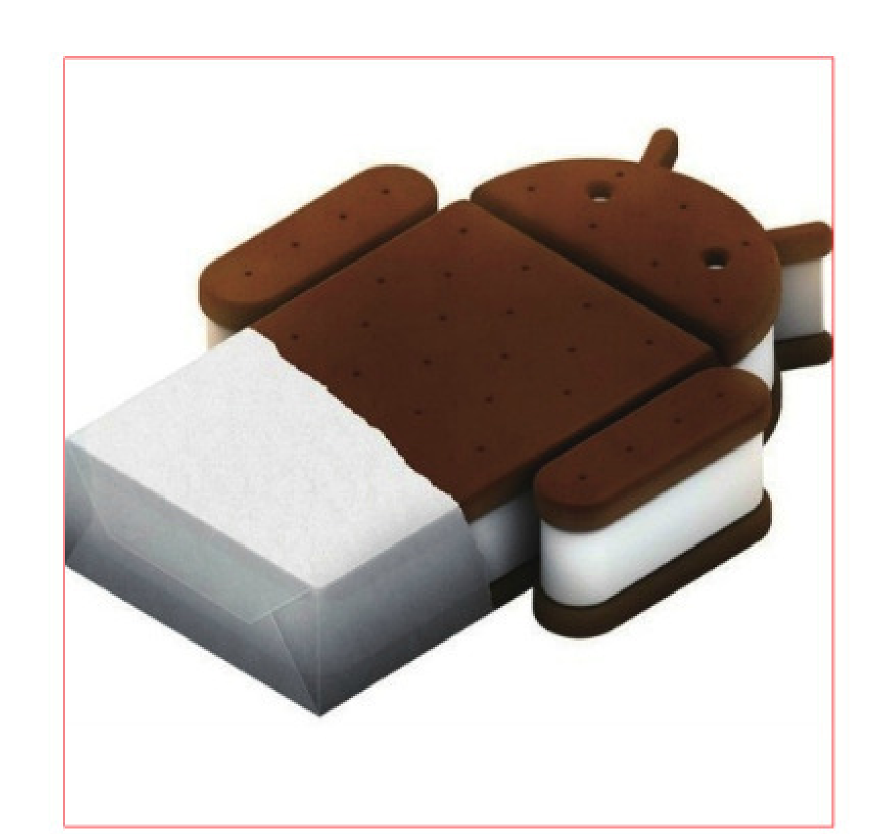
Tegra 2双核处理器，首次搭载了专为平板设计的Android 3.0蜂巢智能系统，整机性能强悍，是苹果iPad的有力竞争对手。

外观方面，摩托罗拉XOOM（WIFI+3G版）平板电脑整体造型为一个圆角矩形，黑色的配色沉稳而不失呆板，具有浓郁的商务气息，稳重干练。正面配备了一块10.1英寸的触控屏，分辨率将达到1280×800像素，支持多点触控，与iPad2有过之而无不及，而且也能更好的兼容4:3和16:9两种比例的视频。背面使用了磨砂手感的金属面板，增添时尚感，同时边框具有一定的厚度，无论是横向还是纵向使用都十分方便用户把持。背面还内置500万像素后置摄像头，和前置200万像素摄像头，可以方便用户进行视频交流，同时支持智能重力感应，加入了4G LTE的功能。

摩托罗拉 XOOM MZ600	
操作系统	Android3.0
处理器	Nvidia Tegra 2 双核，1GHz
系统内存	1GB
存储容量	32GB
存储卡	支持Micro SD（TF）卡
屏幕尺寸	10.1英寸
屏幕分辨率	1280×800像素
屏幕描述	电容式触摸屏，多点式触摸屏
WiFi功能	WIFI无线上网，支持802.11b/g/n无线协议
网络模式	电信3G（CDMA2000）
蓝牙功能	支持，蓝牙2.0模块
电池类型	聚合物锂电池
摄像头	双摄像头（前置：200万像素，后置：500万像素）
内置感应	智能重力感应
产品尺寸	249.1mm×167.8mm×12.9mm
产品重量	730g
机壳材质	复合材质

配置方面，摩托罗拉XOOM（WIFI+3G版）平板电脑配备了NVIDIA Tegra 2双核处理器，1GHz主频，采用了最新的Android 3.0蜂巢系统，并且支持Adobe Flash和1080P高清视频解码，在多任务处理功能上更加从容、快速，同时图像的清晰度更高，整体视觉效果更加细腻。该机标配1GB内存，32GB内置存储容量，并且还支持存储卡扩充，3.5毫米耳机接口、Mini HDMI接口、Mini USB等常用接口都一应俱全，方便了用户外接存储设备。此外，它也提供了完善的无线连接方案，内置蓝牙、WiFi局域网模块，支持802.11b/g/n无线协议。

Android 4.0 Ice Cream Sandwich 冰淇淋三明治



Android 4.0 Ice Cream Sandwich

最新一代的Android 4.0系统同时支持手机与平板设备，而不是像3.0版本那样仅仅支持平板电脑，这样以来，Android也成为了平板电脑、手机及移动设备的通用操作系统。

主要改进：

· 只提供一个版本，同时支持智能手机、平板电脑、电视等设备

· 拥有一流的新UI

· 基于Linux内核3.0设计

· 用户可通过Android Market购买音乐

· 运行速度比3.1版本提升达1.8倍

· 支持现有的智能手机

结语：

随着“后PC时代”的来临，Android（安卓）系统正在成为全球用户最多最受欢迎的应用平台，每天70万部Android手机的激活量直接预示着，其未来的发展格局无疑将成为相关产业竞相追逐的对象和焦点。

在优势方面，Android平台首先就是其开发性，开发的平台允许任何移动终端厂商加入到Android联盟中来。显著的开放性可以使其拥有更多的开发者，随着用户和应用的日益丰富，一个崭新的平台也将很快走向成熟。

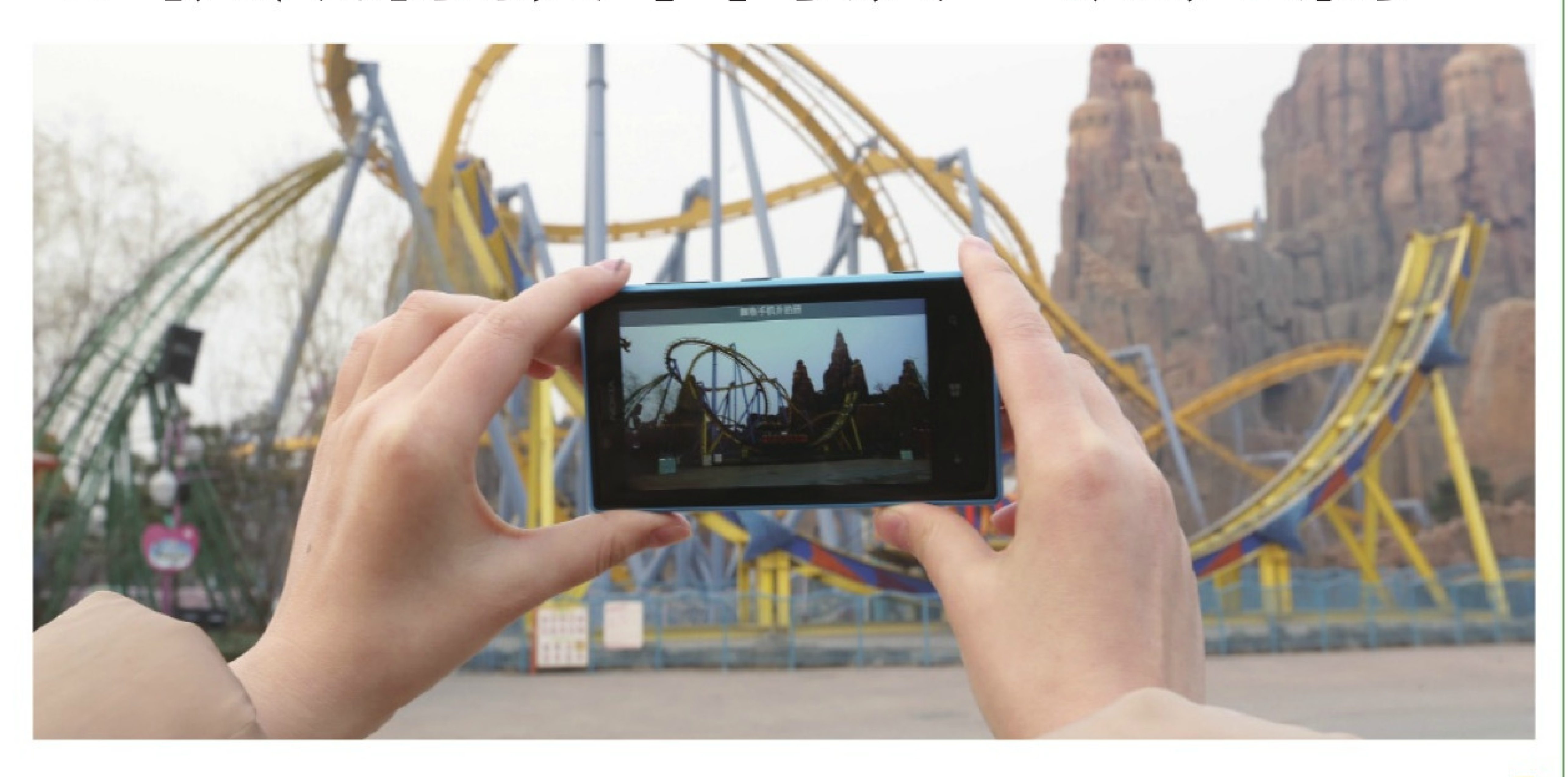
开发性对于Android的发展而言，有利于积累人气，这里的人气包括消费者和厂商，而对于消费者来讲，最大的受益正是丰富的软件资源。开放的平台也会带来更大竞争，如此一来，消费者将可以用更低的价位购得心仪的手机。

由于Android的开放性，众多的厂商会推出千奇百怪，功能特色各具的多种产品。功能上的差异和特色，却不会影响到数据同步、甚至软件的兼容， Android平台提供给第三方开发商一个十分宽泛、自由的环境，不会受到各种条条框框的阻扰，可想而知，会有多少新颖别致的软件会诞生。但凡事也有其两面性，不说血腥、暴力、情色方面的程序和游戏如控制，如何解决“开后门”和流量盗取泛滥绝对是留给Android未来最大的难题。

（本文转自：中关村在线）



好照片是如何炼成的
手机成像技术简谈·测光篇



本文从“测光”的角度，从理论和实际两方面来讲解如何人为掌控成像亮度，使用手机摄像头拍出更好的照片。

■江苏 欧阳洋葱

照片拍好的第一步就是把焦对好，画面亮度也恰到好处，当然做特别的艺术创作偶尔可能会有例外。但即便是这两个基本步骤，也会由于客观因素的种种制约而无法做好，所以周围小伙伴所拍的照片，失焦、过曝或太暗的成片都不在少数。

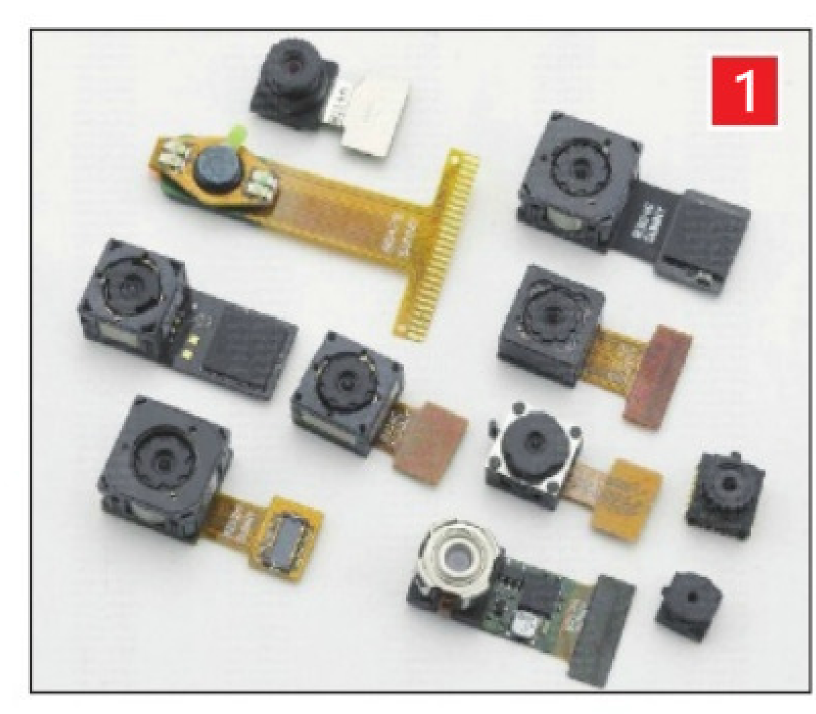
虽然现代的数码相机和手机摄像头在拍照时基本都做到了完全傻瓜式操作，无须用户调整参数，任意按下快门就能照出还不算差的照片。但某些场景下，例如逆光、夜晚等，往往不是成像设备靠内部算法和自动调节就能呈现令人满意的照片。这与设备本身的成像素质和性能有关，与拍摄者也有很大的关系。

什么是测光与曝光

不管是何种成像设备，单反、微单、普通DC抑或手机，若要在成片阶段对最终所拍照片的亮度做控制，那么在用户按下快门之前，首先就要对用户所需拍摄的场景或事物进行测光。只有在测光之后，成像设备才能对所摄内容进行明暗调节。

数码相机和手机摄像头内部都藏有一个被称作感光元件（或称图像传感器）的受光传感器。这颗感光元件在扮演的角色上就好比胶片相机时代的底片——感光元件可感知进入摄像头内部的光亮。摄像头正是通过感光元件对外界光的感知，得到最终的成像。

现代的数码相机和手机摄像头产品中，除了单反的测光系统偏复杂，其他大部分成像设备的测光工作也都是由这枚感光元件配合图像处理器完成的。也就是说，感光元件不仅担负最终的成像



■手机摄像头模块外观



■手机摄像头模块的构造，最右为感光元件



■不同手机在测光的倾向性上也有不同，但总而言之宁可过曝也不欠曝



■诺基亚N86是为数不多光圈值可变的手机产品，当然它也没有采用实体多叶光圈

工作，而且也担负在成像之前对所摄画面的测光工作。

在此，我们可以对手机测光做个简单的定义：感光元件感知用户所需拍摄画面光量多少的过程，即是测光。不过测光实际上只是让手机摄像头知道了外界进入内部感光元件的光有多少，进入感光元件的光过多或过少都是不行的，都会让最终成像的明暗度无法达到用户预期。如果抵达感光元件的光过量，就会让最终成像“曝光过度”（或称过曝）；抵达感光元件的光太少，则会让成像“曝光不足”（或称欠曝）。这里所谓的“曝光”，即是指感光元件暴露在光照下的这样一种状态。

成像设备在测光过后，需要完成的就是调节所拍画面的亮度，达到人眼的最佳观感。不管这种调节是用户手动操作还是经由图像处理器自动设置，其实质都是调整曝光参数的过程。需要特别指出的是，这种调节和照片后期的PS是不同的，因为PS是对数字图像既有信息的后期调整，而曝光参数的调整是基于所拍画面，在按下快门之前的前期调整。曝光参数的设置往往可以决定由于亮度关系导致的画面细节的去留，而PS显然是无法达成这一点的。

1. 决定曝光的几个参数

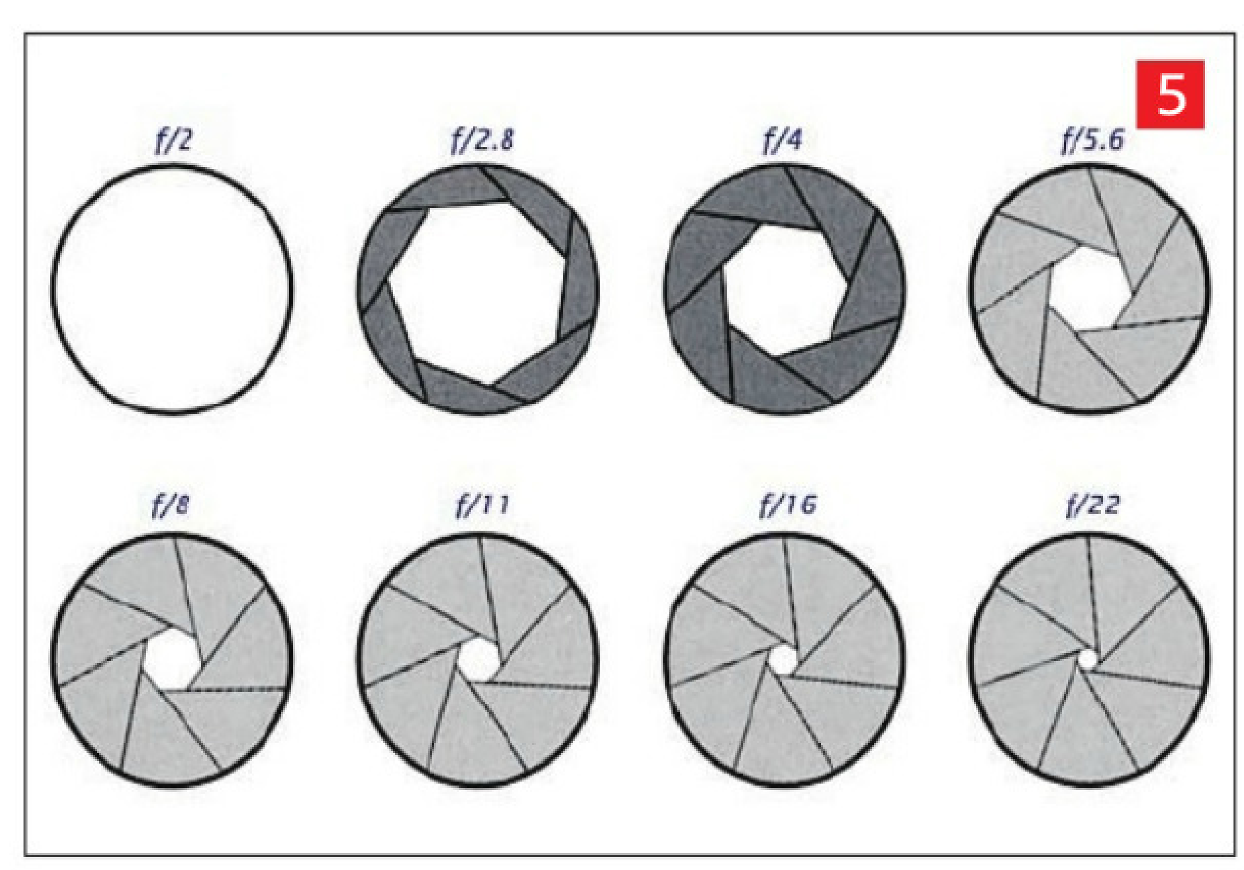
上面已经谈到，测光后对所拍画面亮度做预调节，实质就是设置几项曝光参数。换句话说，这几项参数实际上就决定了成像的亮度。

大部分对手机拍照略有研究的用户多多少少会有机会与这些参数接触，它们分别是光圈值、ISO值和快门速度（或称曝光时间）。这3个变量的此消彼长，不仅可以决定最终的成像亮度，而且也是进行各种摄影创作的核心基础，不过这里我们主要谈这三者对亮度的影响。

由于当代手机讲究轻薄性，而且不太可能在摄像头上耗费太高的成本，所以这3个变量中的光圈值在手机中实际是个固定的量。光圈值是由物理焦距和光圈大小决定的——大部分手机的物理焦距和光圈孔径大小都不可变（可实现光学变焦的N93i一类手机是个例外）。所以我们用手机拍照时，无须考虑光圈值的影响。

普通用户仅需了解的是，光圈值是用类似F/1.4、F/2、F/2.8、F/4、F/5.6这样的方式表述的。因为光圈值是焦距与光圈直径的比值，所以后面的这个数字越小，反而表示进入摄像头内部的光越多（注意：此数字越小，并不一定表示光圈就越大）。

因此，如果仅考虑光圈值这一参数，那么标称F/2.0的手机摄像头（如Lumia 920），一般在暗光环境下会



■相机镜头通过光圈叶片的开合来改变光圈孔径，但手机摄像头没有这样的条件



■小米发布会上，雷军对光圈进行了一番解释，不过景深可没有好坏之分哦

比标称F/2.4光圈值的手机摄像头（如Xperia Z）更有优势，因为在快门速度不变的情况下，F/2.0的镜头通光量更多。

有人会问，既然把镜头内部的光圈做大可以增加通光量，为什么手机这样暗光拍摄能力较弱的成像设备不考虑把光圈再做大一些呢？实际上，若考虑将光圈进一步做大，手机摄像头的镜头（即由镜片组成的镜组）的制造工艺要求就会更高，用料与成本也更多，并且还会增加整个摄像头模块的体积。市面上虽然已经有不少标称F/2.0光圈的手机出现，但实际其镜片的光学素质远达不到优质标准。

另一方面，光圈大小不仅影响通光量，而且还影响着景深——很多媒体在评测时将能否呈现浅景深作为衡量手机摄像头成像素质的标准之一，是相当大的误解。不同深浅的景深有各自应用的拍摄场景，如拍摄需要同时将前后景都清晰表现的场景时，我们就需要范围较广的景深，此时就要求尽量小的光圈。此外，光圈孔径大小确实能够影响景深，但并不是景深的决定因素。景深是另一个比较大的话题，这里不做过多展开。

（1）ISO值（感光度）

ISO值可以理解为描述摄像头内部感光元件感光能力的值。ISO值本身是不影响外界进入摄像头内部并最终抵达感光元件的通光量的，但当感光元件的ISO值提高时，其感光度也就更高，画面也会更亮，将ISO值降低则会让画面更暗。

一般的手机摄像头与成像设备，都会标称一个ISO值区间，即感光元件可在这个ISO值的范围内做感光度的调整，达到调节最终成像亮度的目的。两年前的手机摄像头，ISO值还普遍限定在800乃至400以下，现如今像iPhone 5/Lumia 920这样的手机摄像头已经支持最高3200的ISO值，也就意味着它们可以令成像更亮。

但感光元件的感光度最高上限受到其本身性能的影响，例如目前大部分单反的感光元件ISO上限已达25600，这是手机摄像头望尘莫及的；而且，越高的ISO意味着画面更多的噪点，噪点多也就意味着画质损失严重，画面脏，观感差。

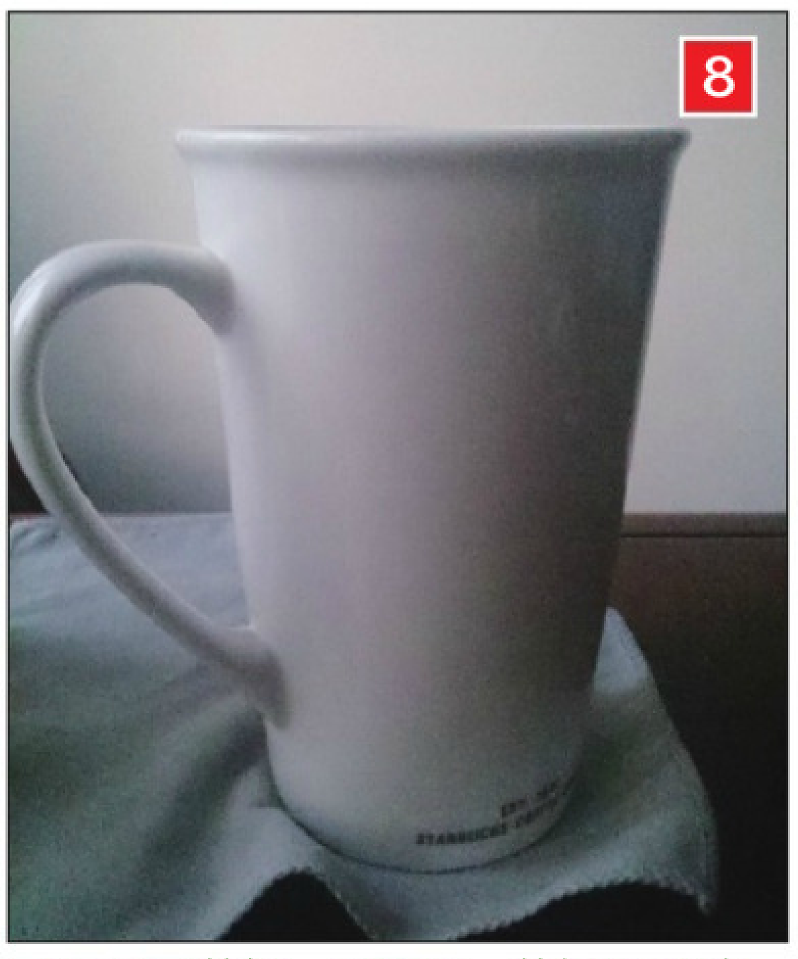
所以iPhone 5虽然能够将许多暗环境的画面拍得更亮，但它是纯粹靠提升ISO值来实现这一目的的，于是整个画面的噪点会显得非常多，几乎到了令人无法忍受的地步。事实上，虽然越来越多的手机摄像头开始支持最高ISO3200，但许多手机在ISO大于800时，画质就已经到了不可用的地步。仅有类似索尼RX1这样的高端数码相机，成像在ISO5000时才有一定的可用度，许多中低端单反在ISO超过2000时也基本已经失去了意义。

反之，ISO值越低，就越能保证画面的纯净度，成像看起来也会越干净。这是许多摄影师宁可用低ISO，也要保证画质不受影响的根本原因。

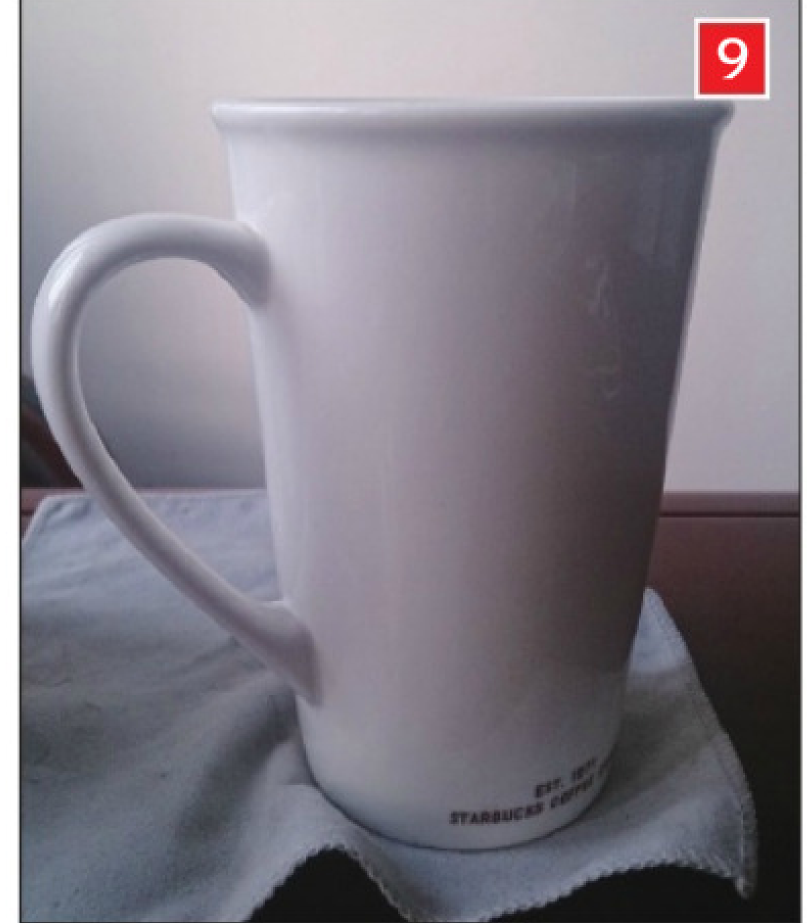
除了iOS设备一类纯傻瓜式的成像



Xperia Z支持最高ISO值1600



Xperia Z拍摄，ISO1600，快门1/640秒



Xperia Z拍摄，ISO100，快门1/50秒



100%下的截图，ISO值为1600时的成像相比ISO100有明显的画质劣化

设备之外，大部分Android、Windows Phone等设备在相机应用中通常都一定限度地支持用户进行ISO感光度设置。让用户自行在亮度和纯净度之间做抉择。

一般情况下，相机应用的自动模式都是由系统自动设定ISO值的。不过，相比另一个可对亮度做调节的变量：快门速度，ISO值的提高通常拥有最低的优先级，因为毕竟快门速度的升降不会直接影响画质，而ISO值的升高就意味着画质的严重劣化。

（2）快门速度

所谓快门，可以理解为感光元件前方能够一开一合的幕帘，而这扇幕帘的开合速度就是指快门速度。用户在按下拍照应用中的拍照按钮后，系统就会根据预设的快门速度来控制这扇幕帘的开合。快门速度所控制的是感光元件的曝光时间，快门幕帘开启时，感光元件接收到来自外界的光，幕帘关闭时，感光元件曝光结束。

不难理解，快门速度也直接影响外界进入摄像头内部的光的多少。快门速度越快，也就是幕帘开合越快，那么抵达感光元件的光也就越少，反之快门速度越慢，则抵达感光元件的光越多，成像亮度也会相应更高。

这里为了便于理解，我们将快门单纯地理解成有幕帘开合的机械快门。但实际上，大部分便携式DC和手机摄像头的感光元件前方是没有这样开合的实体机械组件的，系统是通过控制感光元件的通电与断电来达到曝光时间的控制——这种快门被称作电子快门。有极少数手机，例如808PureView、Lumia 1020这样较注重成像质量的设备用到了镜前的实体机械快门（Lumia 1020结合了机械与电子快门）。



■诺基亚808 PureView与Lumia1020都配备了镜前机械快门，不拍照和按下拍照按钮时快门会降下

由此理解，要控制通光量，调节快门速度就可以了。虽然机械快门存在最高快门速度的极限，但快门速度的控制相较另外两个同样能控制成像亮度的ISO值和光圈值而言，是最经济和没有过高技术难度的一项。比如，大部分手机拍照应用会将最低快门速度限定在1/17秒这个水平上，但实际上，这些手机也可轻易将快门速度再降低到1秒，这样就可以获得更多的通光量，暗光环境拍摄能力可直线上升。可是手机厂商却没有这么做，为什么？

快门速度如果降低到一定程度，比如在手机上降至1/17秒以下，那么手持拍摄的成功率也会随之大大降低。这是因为手持拍摄时，人手总无可避免地抖动位移，快门速度一旦降下来，例如降到哪怕1/10秒的程度，在快门幕帘开合的这0.1秒里，最终的成像都会因为可感知的手抖造成最终画面的抖动模糊。

应对这种问题，一是可以用外部稳定辅助，如三脚架让成像设备处在稳定不会有位移的环境中。另外，也可以在摄像头内部集成光学防抖系统，像Lumia 920和HTC One那样，可有效提升低速快门下的拍摄成功率。但这些都需要额外耗费资源对低快门的不稳定做弥补，甚至需要付出类似牺牲手机轻薄度这样的代价，况且我们用手机拍摄更不可能每天带着三脚架出门。

另一方面，就算有可靠的稳定系统做助力，设定1秒的快门速度用于拍摄运动中的物体，哪怕被摄物只是小幅度运动，那么最终的成像在画面中也会产生运动模糊。或许，有些摄影师在进行创



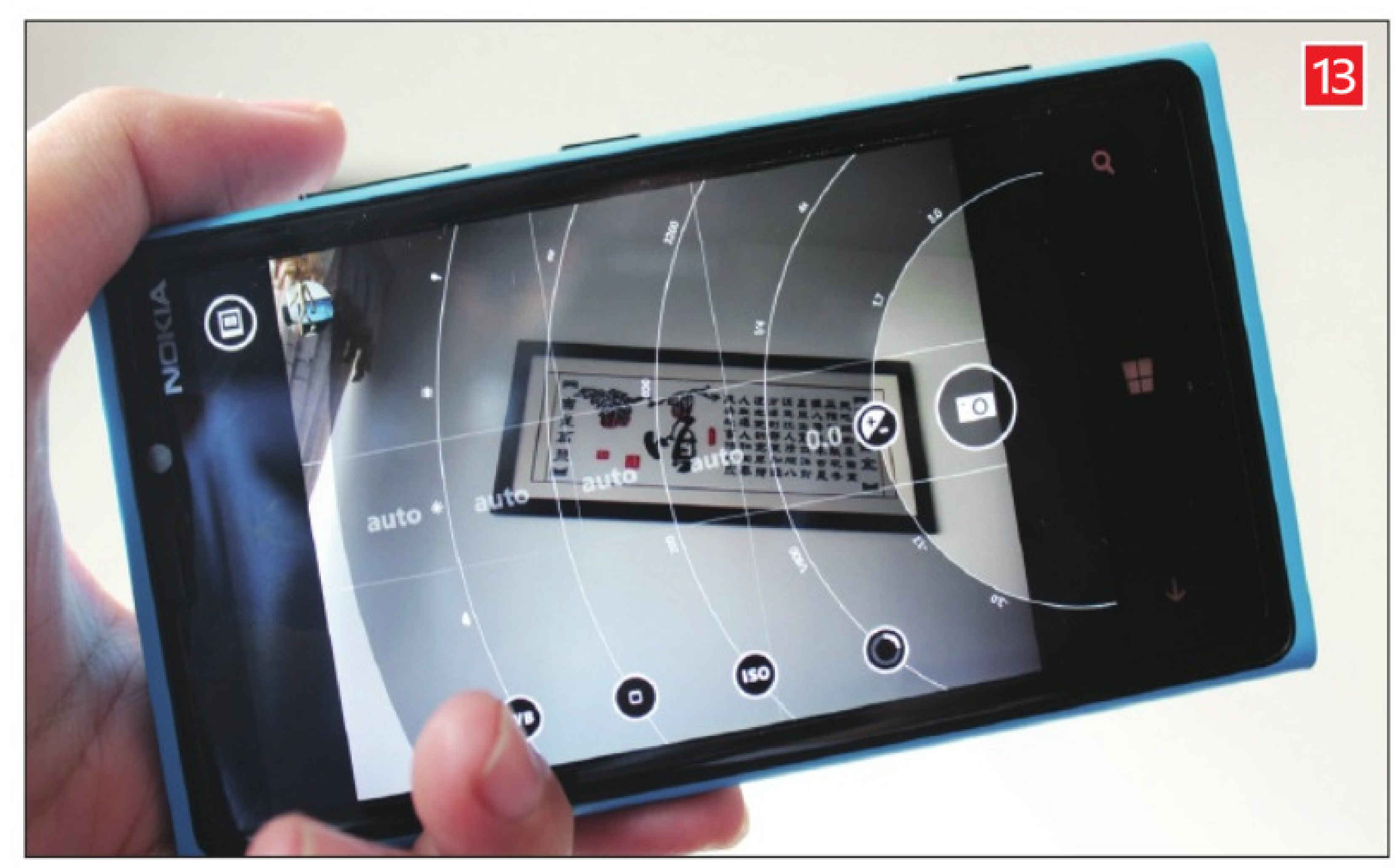
■低速快门可令画面产生运动模糊，而高速快门则能捕捉瞬间画面

作时偶尔需要这样的运动模糊，但大部分情况下，我们只是希望能拍到清晰、锐利的瞬间，而不希望对方的脚或手有个奇怪的拖影。可见快门速度的控制也存在很大的局限性。

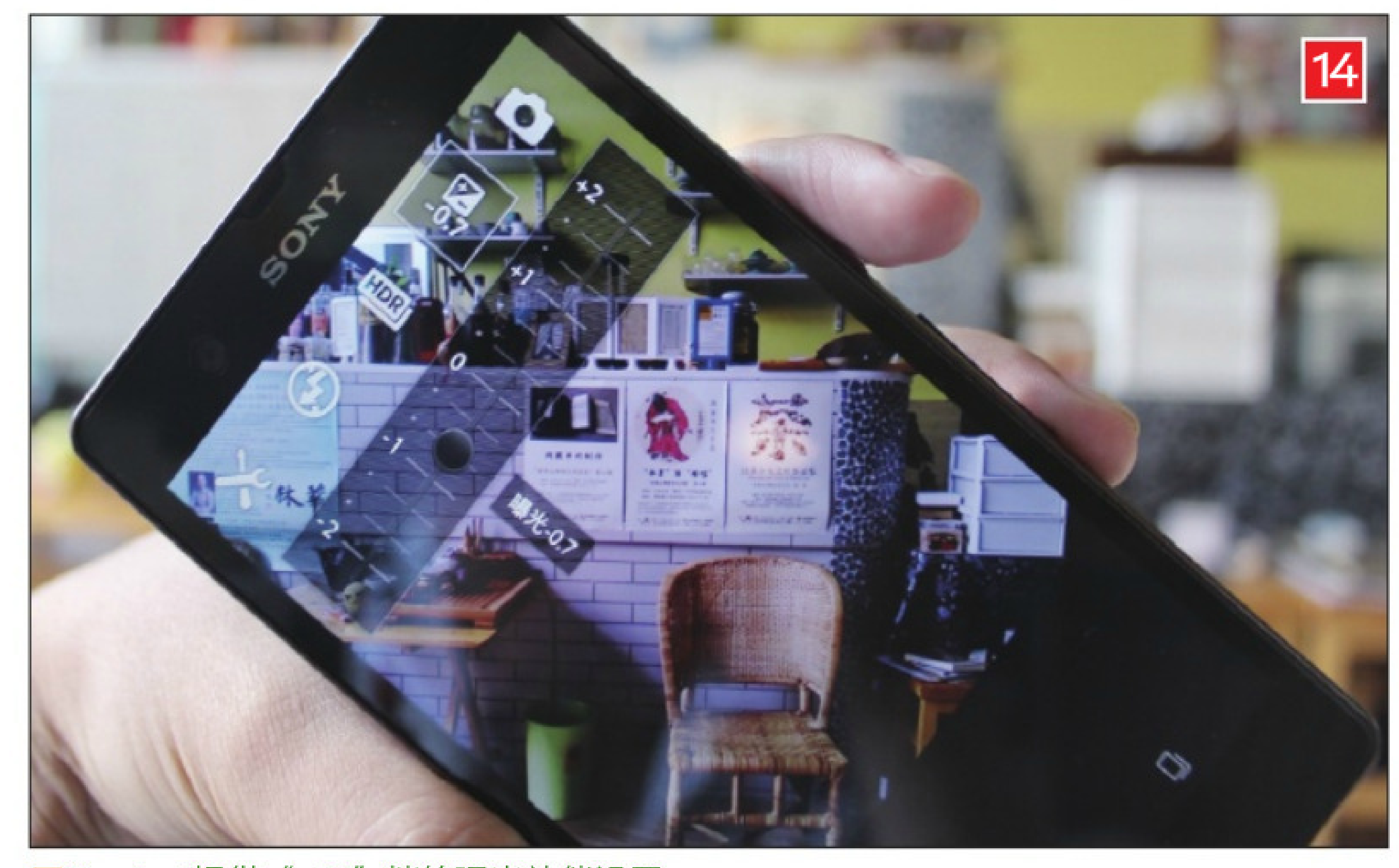
低速快门与高速快门都有各自的应用领域，例如要呈现道路上车辆穿梭的运动感，那么就需要选择低速快门；如果需要拍摄水滴溅起的瞬间，就必须使用高速快门了。在决定这样的创作方式之后，画面的亮度就只能靠光圈值和ISO值的调整来权衡了。

一般很少有手机的拍照应用会将快门速度的手动调节下放给用户。某些第三方拍照应用，如诺基亚专业拍照、ProShot等，能够提供快门速度调整。比如Lumia 1020就支持用户手动设定最慢4秒的快门速度——但这也并不意味着诺基亚Lumia 1020的光学防抖组件牛到可在4秒的快门速度下让用户手持拍摄，而是主张用户采用三脚架进行拍摄。

在光圈、快门速度和ISO值的收放都存在各自局限的情况下，如何对三者进行参数上的配合调节就成为了曝光量控制的关键。三者的取舍与创作的场景也有很大关系，而我们暂且停留在知道它们都可对曝光量形成影响的层面上即可，毕竟手机摄像头的创作空间还是相当有限。



■诺基亚专业拍摄应用为用户提供了从1/16000秒~4秒的快门速度选择



■Xperia Z提供“±2”档的曝光补偿设置

2. 有关曝光补偿

要将曝光补偿的概念解释清楚实际上并不简单，如果要用通俗的话来说，即是在自动模式下，摄像头的整个测光与曝光参数设置过程是自动完成的，摄像头每次拍下一张照片都是使用它认为最合理的曝光参数进行的。但摄像头并没有智能到足以应付所有场景，我们会看到有很多照片仍然过暗或过亮，此时就需要我们人为地对其曝光标准做调整。

例如我们在曝光补偿中设置“-0.3”，即告诉摄像头，你的测光与曝光参数设定过于激进，致使拍出来的照片都太亮，可以保守一点，让画面再暗一点。如果将曝光补偿固定在-0.3的位置上，那么摄像头就会始终以比平时稍暗的呈现方式安排ISO值和快门速度的匹配方式。

手机摄像头曝光补偿的实现，不管是让整个画面变亮还是变暗，也都是通过ISO值与快门速度的调整实现的。如果我们以纯手动模式来控制每项参数，那么曝光补偿自然也就不存在太大意义（这里的曝光补偿需要和包围曝光补偿有所区分）。对于喜欢用自动模式（或者相机中的光圈优先、快门优先等半自动模式）拍照的用户，曝光补偿可比较快捷地控制画面亮度，人为干预应对各种特殊场景，令逆光、大面积纯色画面的拍摄也可有较为满意的效果。

感光元件的宽容度

1. 亮部与暗部细节往往无法得兼

记得有人在“黑”Lumia 920夜拍能力时说，Lumia 920不过是通过让整个画面的亮处过曝，来强行获得整体画面亮度的提升，亮部细节是有严重丢失的，根本就不合理。这种提法本身就是个伪命题，因为其他没有采用光学防抖系统的智能手机，在普遍限定最低快门速度1/17秒的情况下，根本没有行之有效可提升暗光环境画面拍摄亮度的手段，就算他们想要“让整个画面的亮处过曝”也根本做不到。更重要的是，这一说法完全无视了感光元件是有宽容度极限的，在感光元件宽容度所不及的高反差场景下，暗部或亮部细节只能择其一。

宽容度更专业的说法是“动态范围”，意思是说画面最亮到最暗处的范围。而感光元件的宽容度，则表示该感光元件能够在一个画面（一次快门）中呈现的最亮处到最暗处的极限范围区间。

美国著名的摄影师兼导演Jon Fauer



■两个样张能够明显看出Lumia 920与Lumia 900感光元件的宽容度差异（左图Lumia 920，右图Lumia 900）

曾在夸赞柯达Vision2胶片的时候大赞其宽容度表现出色，并强调了宽容度的重要性。不过日本厂商极少将宽容度作为卖点进行宣传，加上许多媒体在评测手机摄像头时根本不会提“宽容度”这一概念，导致人们并不关注感光元件的宽容度表现。实际上宽容度也是一款感光元件是否出色的重要指标。

这里我们通过Lumia 900和Lumia 920在同一场景同一时间的样张来说明问题。Lumia 920是笔者所接触的手机产品中，感光元件宽容度相当出色的一款设备，单论宽容度基本达到了iPhone 5s的水平。而Lumia 900显然在感光元件用料上差得比较远，宽容度相较Lumia 920有较大差距。不难发现，Lumia 920呈现出无论是明处还是暗处的细节都比Lumia 900多出许多，Lumia 900丢失了更多的细节，就因为其感光元件所能在同一画面呈现的最亮与最暗部分的区间范围更小，也就是宽容度更小。

上面的样张是比较典型的高反差场景。所谓的高反差场景是指，该场景的最亮处与最暗处，在亮度值上差得比较远。成像设备在应对这种场景时通常都会显得比较吃力，主要就是因为感光元件的宽容度不够。如果将亮部细节完整呈现出来，那么暗部细节就会有很大损失；而如果将暗部细节完整呈现出来，那么亮部细节又会有很大损失。

其实我们人眼也有宽容度，不过人眼的宽容度即便与现在市面上最先进的感光元件相比，都还要优秀得多。如果人眼等效100dB的宽容度水平，那么目前高级单反就约仅有84dB的理论动态范围（14bit色深输出）。所以人眼在应对即便是大逆光场景时，观察世界仍然游刃有余，暗部与亮部细节都能看清楚，可感光元件就没有这样的本领了。不过人眼也并非万能，我们开车时，若对方会车启用远光灯，迎面开来，人眼就会出现短时视盲，因为此时，人眼的宽容度也已经不足以再看清暗部细节。

这也从很大层面反映出，目前的成像设备还完全没有到理想的程度。于是类似逆光这样的环境，人们就只能有所取舍，要么呈现亮部细节，要么呈现暗部细节，无法令两者得兼。不过也因为感光元件在宽容度上这样的限制，令摄影师能够创作出类似夕阳下仅把前景轮廓勾勒出剪影的图景——这即是放弃暗部细节的灵活拍摄方式。

2. 弥补感光元件宽容度不足的后期手段

虽然在硬件工艺和手段上，成像设备的宽容度远不能满足人们的需求，但万能的人类仍发明了一些后期的软件手法来弥补这方面的不足，其中行之有效，并且广为人知的解决方案之一就是HDR。

HDR的英文全拼为“High-Dynamic Range”，译为中文即是高动态范围。HDR在手机行业被熟知应当是2010年，iPhone 4在拍照应用中采用了这项技术。直到现在，iPhone手机拍照应用的可自定义选项并不多，HDR功能的开启和关闭就是这其中为数不多的项



■牺牲亮部或暗部的细节，有时也可以拍出具有美感的照片



■HDR的实质就是多次曝光后的照片合成

■Xperia Z在开启HDR后，成像动态范围能够获得显著提升

■不懂测光的同学，一般使用平均测光会更靠谱

目之一。

开启HDR后拍摄照片，其画面动态范围会比不开启HDR功能的画面动态范围高不少。但这种技术并不是通过提升感光元件的宽容度来获得更好的明暗部细节兼顾的。静态HDR照片拍摄的实现原理也相当简单：在用户选择启用HDR功能后，当用户按下拍照按键，系统会在短时间内连续开合快门两次，即进行相隔时间很短的两次曝光，也就是拍摄两张照片。其中一张照片以呈现暗部细节为主，另一张则以呈现亮部细节为主，最后处理器通过后期算法将两张照片合成一张，最后得到的这张照片也就可以兼顾亮部和暗部细节了。

因此，在拍摄高反差场景时，例如逆光下，通常用户都可以尝试开启HDR功能，以期获得不错的拍摄效果，避免前景一片死黑，或是后景的严重过曝。

不过HDR并非万能灵药，其本身也存在一些无法解决的问题。首先，开启HDR后所拍的照片虽然在明暗部细节的兼顾方面做得更好，但相比关闭HDR功能的照片，噪点会更多，画面纯净度更差，这与后期合成算法有较大关系；其次，HDR需要通过拍摄两张甚至多张照片进行照片的合成，也就意味着每张照片拍摄的时间总有间隔，无论这其间的间隔时间有多短，但凡遇上拍摄处于高速运动中的对象，由于每张照片捕捉到的画面其实都有差异，所以最终合成的照片上就会出现奇怪的鬼影。

最后，使用过HDR功能的用户也不难发现，开启HDR后拍摄照片，拍摄速度会明显变慢，这是因为摄像头不仅需要多次曝光，而且后期还需要耗费处理器资源进行照片合成，拍摄速度自然比普通模式慢半拍。

手机摄像头的不同测光方式

某些强调拍摄自由度的手机拍照应用会为用户提供测光方式的选择，这在手机中并不算多见，即便是如诺基亚这样专攻手机成像的厂商，也没有在自家的Lumia手机中提供测光模式的选择（当然可能和Windows Phone的限制也有关系）。不过我们依然可以谈一谈不同手机间测光方式的差异。

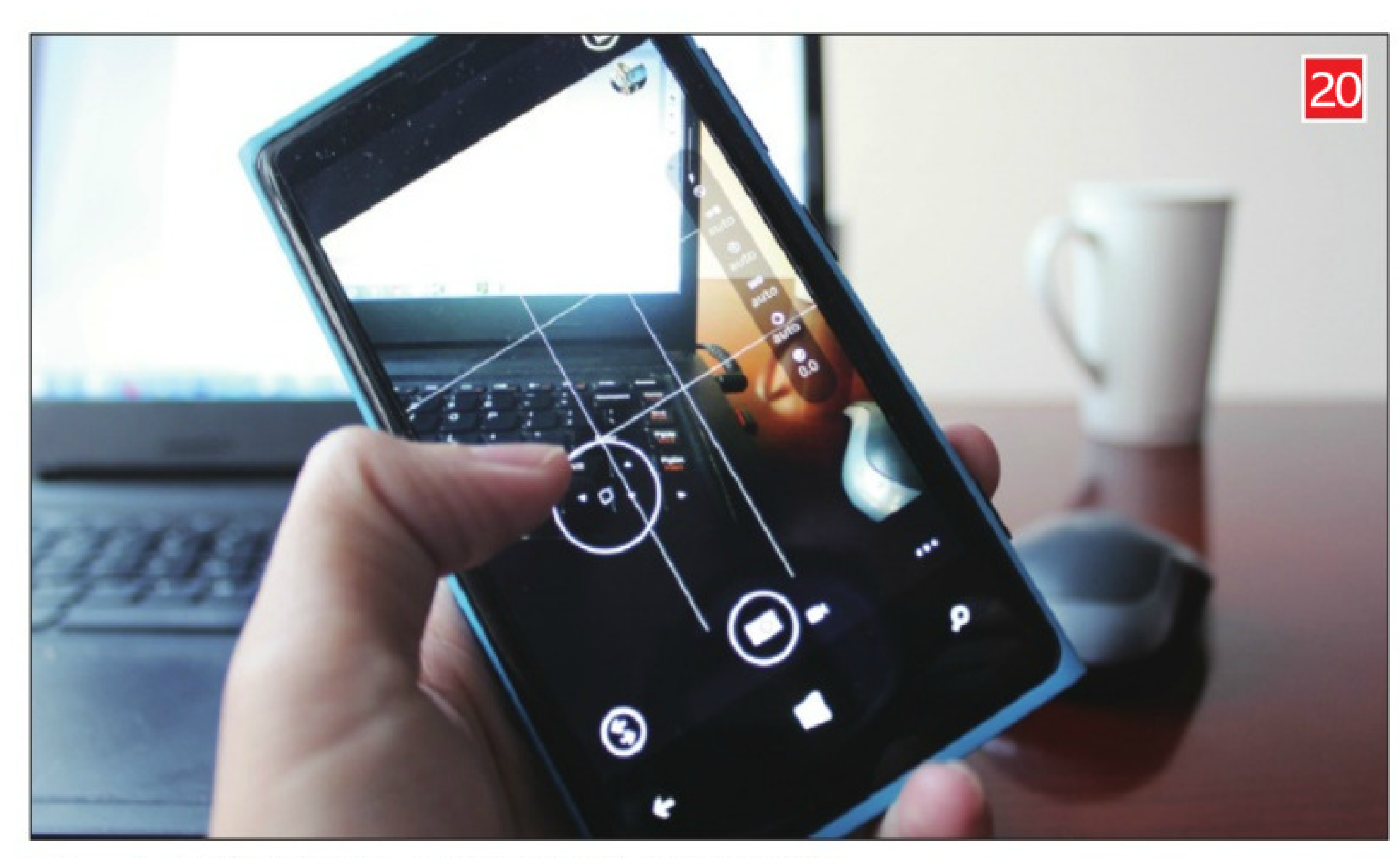
1. 平均测光

对于初级用户而言，有一类具有普遍适用性的测光方式叫做“平均测光”（或称“全局测光”）。Windows Phone 8设备在GDR2固件更新之前，普遍都只支持平均测光。在这种测光方式下，图像处理器会将摄像头捕捉到的整个画面分成若干个区块，对微单一类的设备而言，其区块划分有时可细致到成百上千个。随后图像处理器对这些划分出来的区块进行分别测光，目标是尽量让每一个区块都能有合理的亮度显示，不会过暗也不会过亮，并且将所有区块测光得到的数据做整理计算，通过算法综合得到最终的曝光参数。

这种测光方式的优点在于，对整个

画面做全局测光，得到能兼顾画面每个角落亮度的曝光值，最终成像的亮度也会比较平均，不会出现大面积过曝或欠曝的情况。但缺点也十分明确，一是感光元件的宽容度有限，所以图像处理器在通过这种折中的测光方式测光后，即便知道明暗部细节无法兼顾，也只能安排一个偏于中庸的曝光值，这样往往令需要提高亮度的地方不够亮；二是图像处理器不够智能，例如如果它侦测到整个画面中出现了较大面积的白色区域，如雪地场景，就会认为画面有过曝倾向，通过调整曝光参数来降低整个画面的亮度，这样则会令更多暗部细节有缺失，且整个画面过暗。

可见平均测光欠缺灵活性。唯有与曝光补偿配合使用，才能发挥其最大功效。



■Lumia 920在更新WP8 GDR2后也开始支持点触测光

2. 点触测光

除了平均测光之外，比较常见的测光方式还有“中心测光”和“点测光”。这两者都是令图像处理器仅对画面中心一个小范围的位置进行测光，而不管除此范围之外的其他区域的曝光情况。这两者的区别主要在于，“中心测光”的测光区域比“点测光”更大，也就是说点测光拥有着更大的精度。此外，还有“中心重点测光”这样的测光方式，这是指整个画面仍然会进行平均测光，但更偏重画面中心区域，重在令画面中心区域的曝光量更准确。

由中心测光我们也可引出在手机拍照应用中比较常见的“点触测光”方式。当代智能手机拍照应用一般都会提供“点触对焦”功能，即让用户在画面上点选焦点。iPhone的拍照界面上就提供较为典型的点触对焦操作方式，其上有一个对焦框，手指在画面中点击不同位置都能改变这个对焦框的位置，实现焦点的转移。由于本篇主要讲的是测光，所以不对对焦做深入探讨。

然而实际上，有心的用户会发现，改变这个方框的位置，整个画面的亮度也会随之发生或明或暗的变化。这是因为这个方框也担任着“重点测光”选择的职责。当我们用手指点选取景画面中的一个点时，系统会认为用户需要以这个点周围的小范围区域为测光重点——即最终曝光参数的设定目标是要首先保证用户选择的这个区域有较为准确的亮度。

前面我们花了较大的篇幅说感光元件存在宽容度极限，于是我们会发现，支持点触测光的成像设备，如果我们在取景画面上点选某个较暗的区域为测光重点时，通常整个画面都会亮起来，并且画面的其他区域甚至还可能出现过曝。这是因为，在点选该区域时，系统认为需要最大程度保证这个位置的曝光量，要求此位置的亮度达到足够明亮，于是强行提升整个画面的亮度，致使周围原本已经很亮的区域加亮后过曝，即亮部细节已无暇兼顾。

而点选取景画面很亮的位置为测光重点，整个画面的亮度都会降低，甚至某些区域出现了曝光不足，其原因和上面所述的大致相同。

这种点触测光方式提供了比较自由的画面曝光量调节方案，市面上许多手机都已经开始采用这类测光方式，如iPhone、Lumia 920/1020（WP8 GDR2



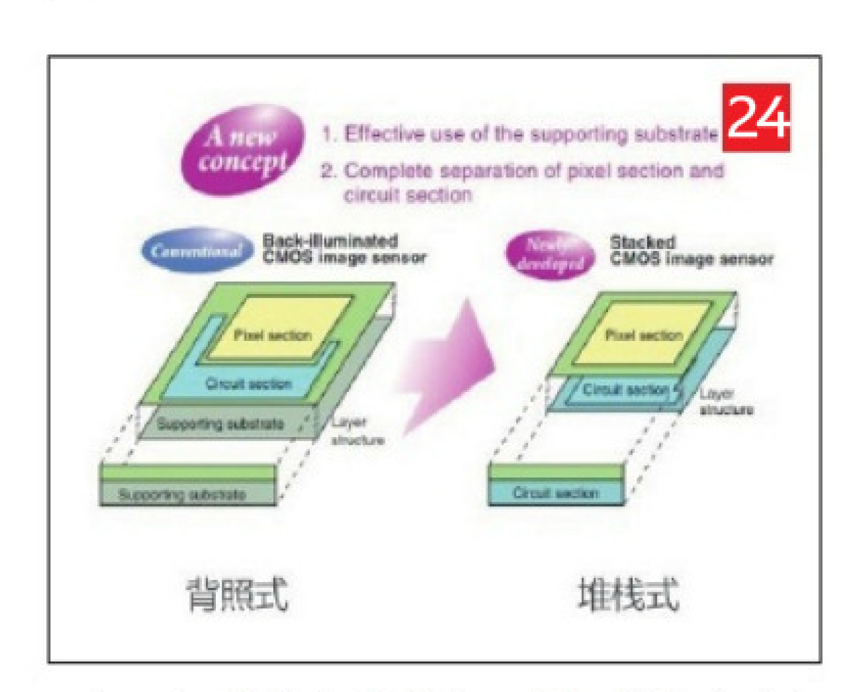
■两张照片均采用Lumia900拍摄，差异仅在于选择的测光重点不同，高反差场景下，明暗细节仅可择其一

固件更新后）、Lumia 900等。但其缺点和平均测光的优点恰好相对，比如像Lumia 900这样感光元件宽容度本来就比较差的设备，在很多场景下，点触测光都可能出现画面大面积的过曝或欠曝。但在感光元件技术开发尚不完善的今天，这也是没有办法的事情，尤其是在遭遇逆光人像拍摄这样的场景时，为了保证前景人像的亮度，唯有让背景大面积过曝才不至于让人的脸部一片漆黑。点触测光对于逆光拍摄的优势也正在于此，点选画面中所要重点呈现的前景，系统也会不惜令背景过曝来实现对前景亮度的保证。

这里尤其值得一提的是，像Lumia 920、iPhone这类支持在取景画面中点选焦点和测光重点的设定，经常被称作测光与对焦的联动，即点击一个位置，既实现对该位置的对焦，也实现对该位置的重点测光。但这种测光与对焦的联动实际也存在着很大的局限性，比如用户可能希望焦点和测光重点区域处在画面的不同位置之上。所以国内有类似vivo Xplay这样的设备出现，在拍照应用中就支持用户分别点选焦点和测光重点区域，分离了焦点与测光点，只不过这或许会令那些仅依赖自动模式拍照，不懂对焦测光为何物的用户感到费解。

3. 点触测光与曝光补偿的关系

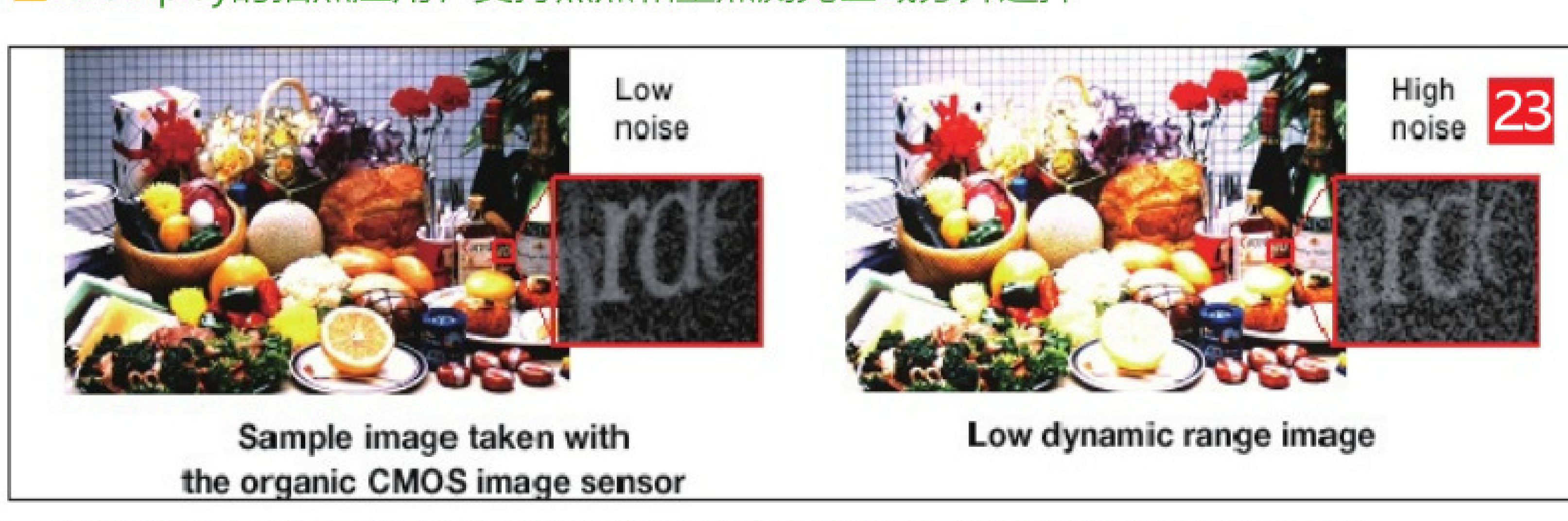
现在市面上实际仍有不少旗舰智能手机的拍照应用不支持点触测光，比如Galaxy S4、Xperia Z1等。这些设备在手机领域，都属于成像素质方面的佼佼者。许多用户为这些产品不支持点触测光感到惋惜，其实这是完全没有必要的，因为点触测光的实质即是曝光补偿。



■近两年比较主流的背照式与堆栈式感光元件技术为感光元件的感光性能提升不少



■vivo Xplay的拍照应用，支持焦点和重点测光区域分开选择



■有机CMOS感光元件在宽容度方面相较传统硅光电二极管CMOS有显著提升

用户进行点触测光时，图像处理器通过重新设定曝光参数（包括我们前面提到的ISO值、快门速度）来改变画面亮度，达到重点保证用户所选画面区域曝光量的目的；而用户在增减曝光补偿时，图像处理器也是经过曝光参数的重新设定来改变画面亮度，两者的实现方式相同。只不过点触测光需要系统更为智能化地对用户点选的区域做测光分析，曝光补偿则是系统完全根据用户的正负补偿级别来提升和拉低画面亮度。

比如Xperia Z就不支持点触测光，所以我们在画面上无论怎么点选对焦框的位置，也不会改变画面的整体亮度。按照Xperia Z的几种测光逻辑，要拍摄逆光等高反差场景，显然完全采用普通自动模式是没戏的，因为这只会导致前景曝光不足，一片漆黑。这个时候，要是Xperia Z支持点触测光该有多好，因为我们此时只要点选前景，系统就会智能地提升画面亮度，就算牺牲背景的亮部细节，至少前景的亮度有了保证。

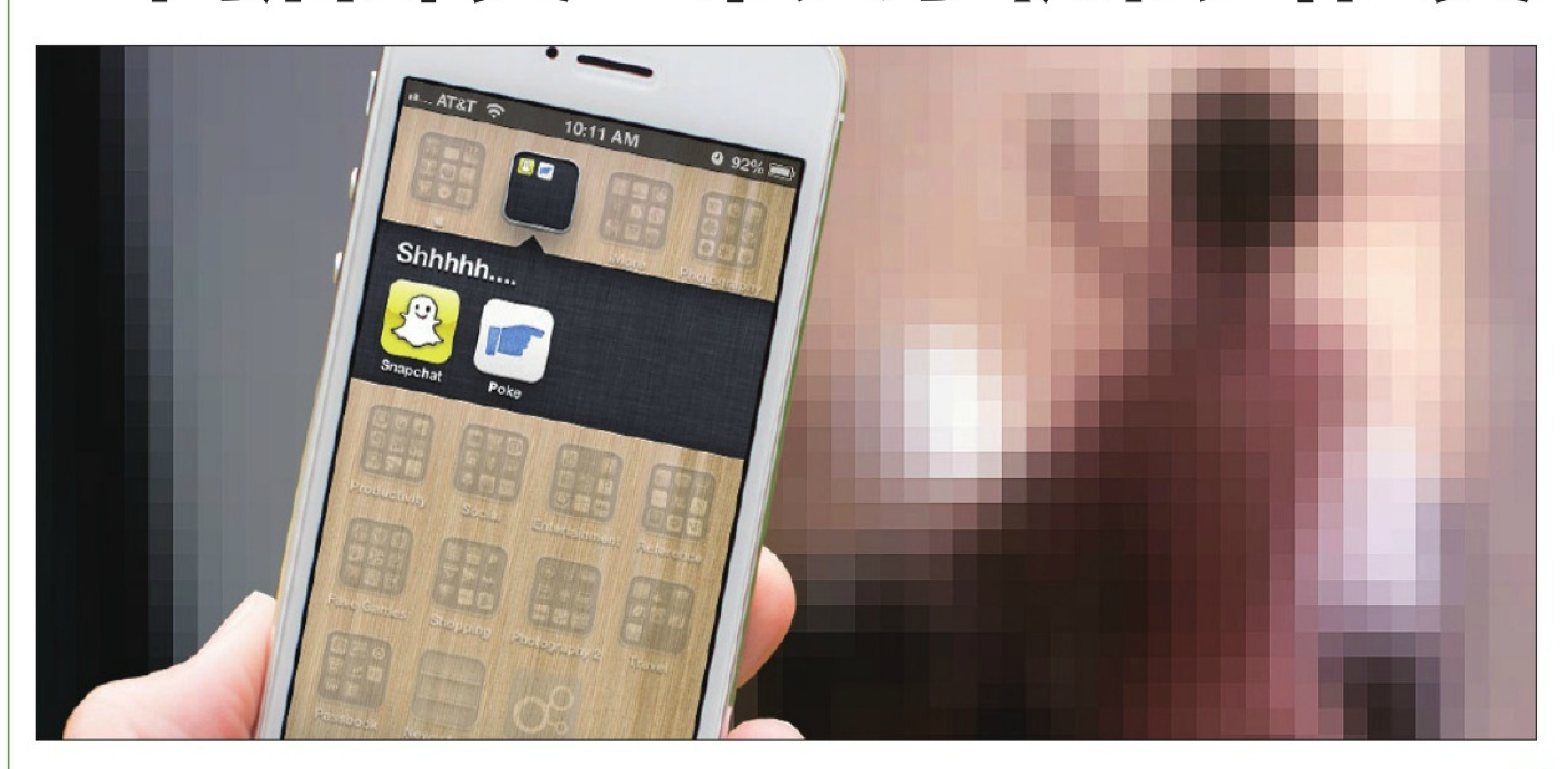
然而我们转换思维，如果此时改变设置项中的曝光补偿参数，实际也可达到一样的效果，只不过在曝光补偿中究竟要+0.3还是+1.0，就需要用户根据经验来判断了，或者一个个都试一试，看看怎么增减最合适。于是，Xperia Z一样可以应对这类逆光场景。

感光元件技术将继续发展

如今手机摄像头的成像素质越来越好，甚至已经赶超了前两年的便携式卡片机。索尼比较著名的背照式、堆栈式感光元件技术就相当有效地提升了感光元件的感光性能；今年6月，松下与富士宣布联合研发有机CMOS感光元件技术，尤其在感光元件的宽容度表现上下功夫。这些都足以见得成像技术仍在进一步的飞速发展中。

虽然现在我们仍在谈论着测光时用户需要注意和调整的选项，以期获得更佳的拍照效果，这是因为当前的拍照应用仍显得不够智能，不过未来我们有理由相信，傻瓜式拍照方式终将成为大部分非专业用户的选择。iPhone从推出至今就在系统中相当大胆地去除了大部分可拍照设置选项，但其成像素质仍然非常稳定可靠，这就是傻瓜式拍照的典型代表，也是未来智能手机成像的发展方向。

你会和谁最亲密
“阅后即焚”带火手机私密社交



■贵州 冰河洗剑

在传统社交网络中，个人几乎不可能控制自己的信息流向，并因此会产生个人信息隐私问题。在这样的情况下，私密社交应运而生。

社交网络的日益发达让信息分享与传播变得极为简单迅速，随意一句话可能会成为全城热点，一张照片很可能会被无数人点评。在这种情况下，个人几乎不可能控制自己的信息流向，以及因此产生的个人信息隐私问题。在这样的情况下，私密社交应运而生，随着“Snapchat”之类“阅后即焚”社交服务的走红，私密社交被更多的人所关注。

“阅后即焚”：Snapchat开创图片分享新方式

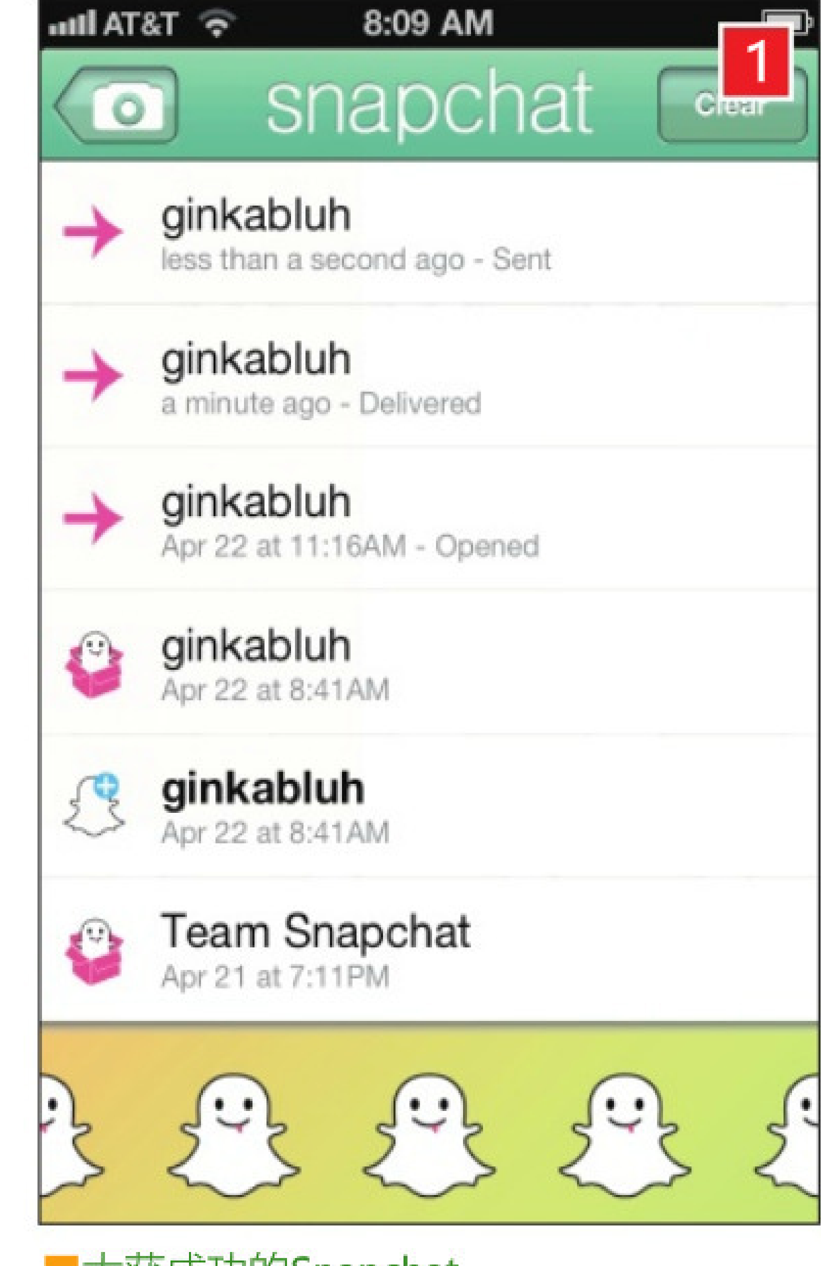
虽然社交网络的广泛普及拉近了人与人之间的关系，但也催生了种种隐私问题。拍照发微博、微信，在各种社交网络上，人们分享的都是自己最好最快乐的状态，而隐藏自己不够好或不如意的另一面，也正是出于对个人隐私的顾虑。

于是当Snapchat为代表的新型私密社交应用出现后，凭借着自毁型数据分享模式，迅速抢占了传统社交服务的风头，极大地缓解了用户的隐私担忧，开创了社交网络未来发展的新方向。

1. 一举走红的Snapchat

Snapchat是一款目前非常火爆的手机照片分享社交应用。正是凭借着一款小小的手机应用（图1），这家成立不足两年的公司在互联网上赚足了眼球，数次成功融资，并且估值一度超过8亿美元。Snapchat的大获成功，是因为其开创了一种全新的“阅后即焚”照片分享方式。

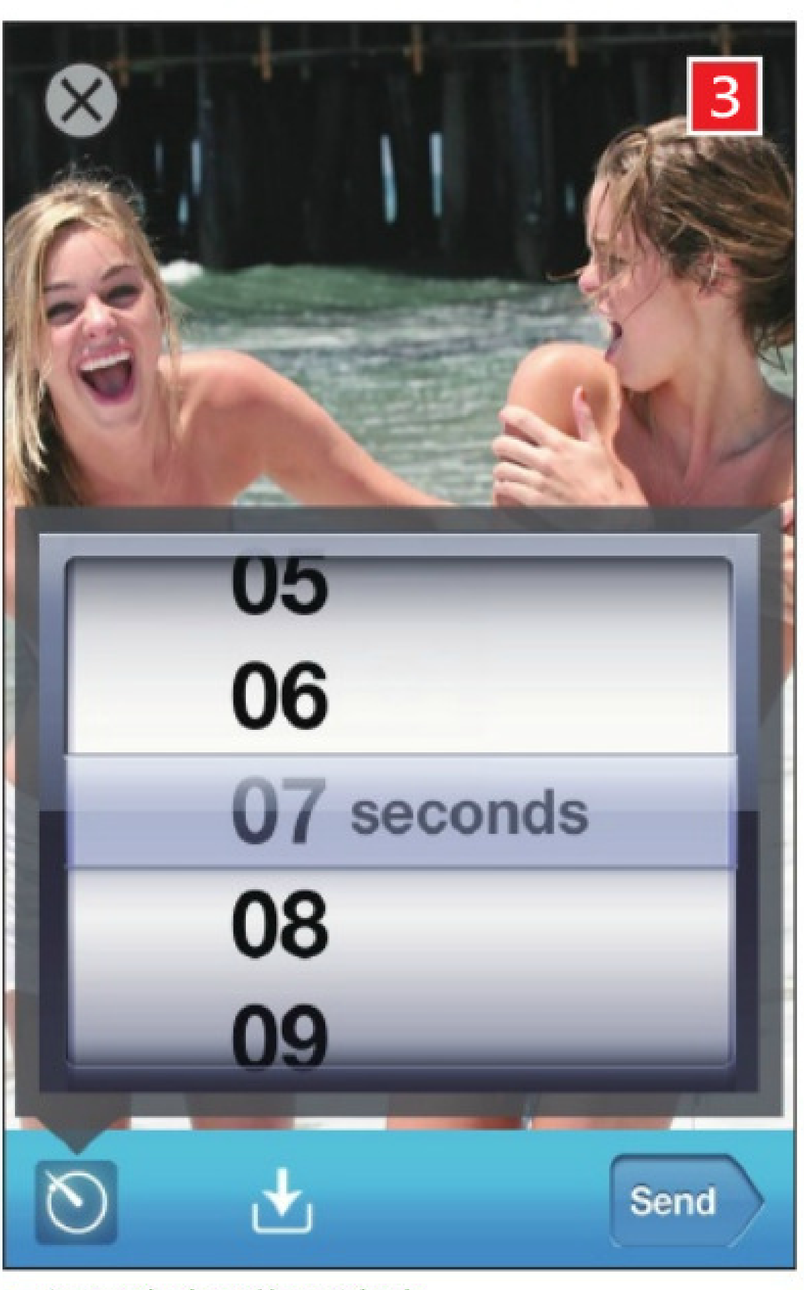
Snapchat可以拍摄并分享照片（下页图2），但是分享的照片只有1到10秒的生命周期，这个生命时长由用户自己



■大获成功的Snapchat



■Snapchat拍摄界面

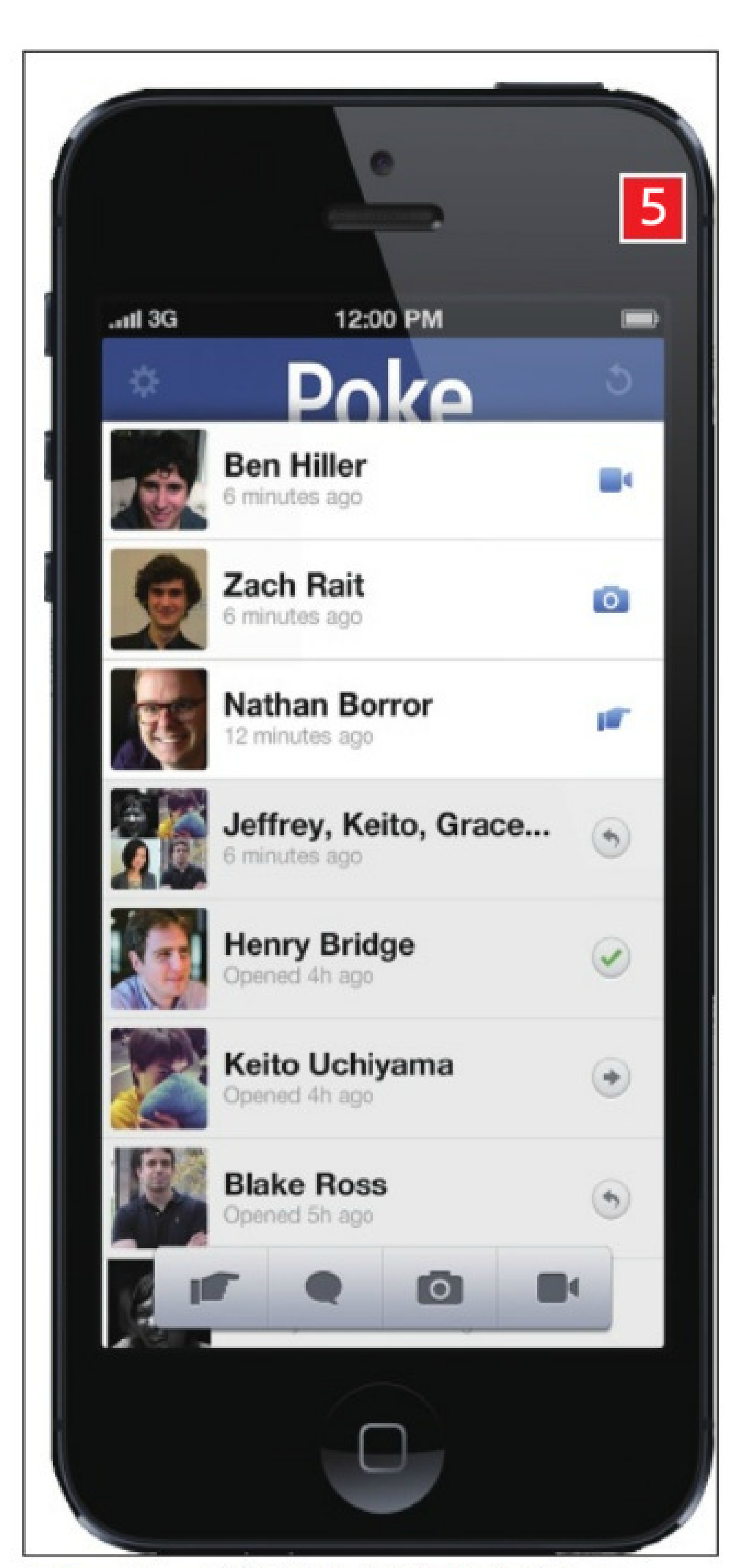


■设置生命周期和涂鸦



■长按查阅照片，右上角有自毁倒计时

设置（图3）。分享给好友的照片，通过手指点击长按的方式查看，当照片被点击的同时开始其生命倒计时。随后这张照片将自动删除，用户及其他好友再也无法查看。



■Facebook推出的阅后即焚应用Poke

Snapchat的这种照片分享方式，其特点就是“阅后即焚”。为了保证照片能够彻底销毁，不被别人留存，看照片的人必须把手指放在屏幕上（图4），防止截图或使用其他的相机来拍摄。如果有恶意用户还是想办法使用了截图功能，发件人会立即收到通知。

在Snapchat之前，主流的社交图片分享都是永久性的，而Snapchat的成功正是因为其打破了这一铁律。Snapchat帮助用户解决了后患，照片看完就消失了，及时可靠地销毁不想被传播的照片。再也不用对一张照片是否满意而纠结，无论是夸张的表情、难堪时的窘态，还是沐浴后的素面朝天、起床后的睡眼朦胧，甚至是一些充满暧昧和挑逗，生活中真实、有趣或窘迫的一面，都可以通过Snapchat分享给朋友。收到照片后哈哈一笑，自动销毁无影无踪。正是由于Snapchat满足了真实与隐私保护兼得的社交需求，从而迅速成为互联网用户年轻一族的新玩具。随后，Snapchat又增加了视频功能，长按拍摄按钮就可以自动进入视频拍摄状态，拍摄的视频存活期也和图片一样，最多持续10秒。

2. 类Snapchat社交应用

Snapchat取得的成绩是惊人的，虽然用户数只有几千万，但日均图片分享超过2000万张，总数突破10亿张，与拥有上亿用户的Instagram相当。Snapchat的阅后即焚分享大大降低了用户的心理成本，给移动、照片、通讯领域带来了巨大转变。

在Snapchat的冲击下，Facebook也推出了一款名为“Poke”的iPhone应用（图5）。Poke与Snapchat基本类似，用户可以轻松地将一段信息、图片或者视频发送给Facebook好友或可群发，可设置在1、3、5或者10秒后自毁消失。如果看到什么不想看到的信息，还可以向Facebook举报。

国内刮起“阅后即焚”流行风

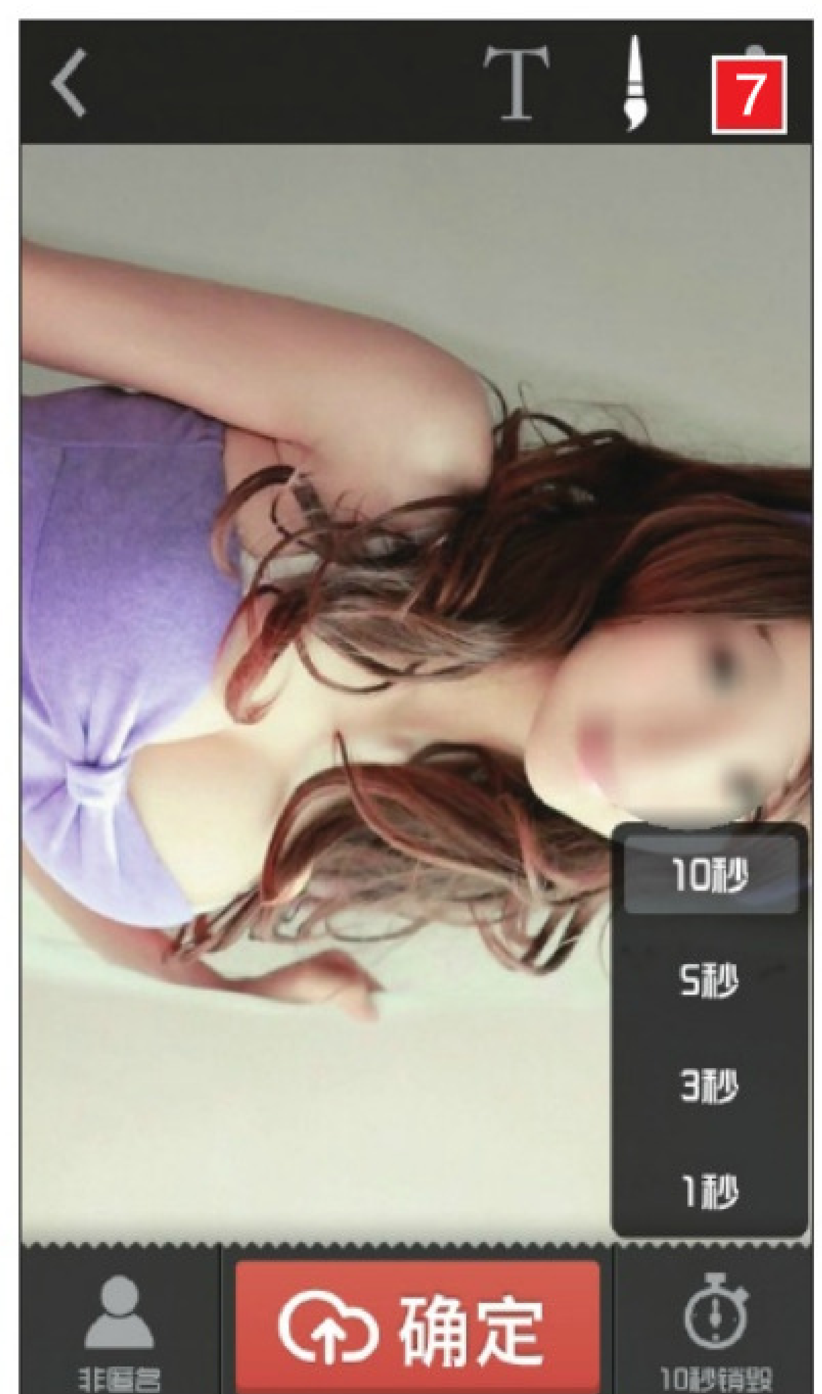
相比老外的Snapchat，国内推出的各种“阅后即焚”社交应用更适合中国用户。各种中文类Snapchat应用纷纷出现，连腾讯、阿里、新浪等巨头也将“阅后即焚”特色融入自己的产品中。

1. 糗照/囧照/私密照，随心分享

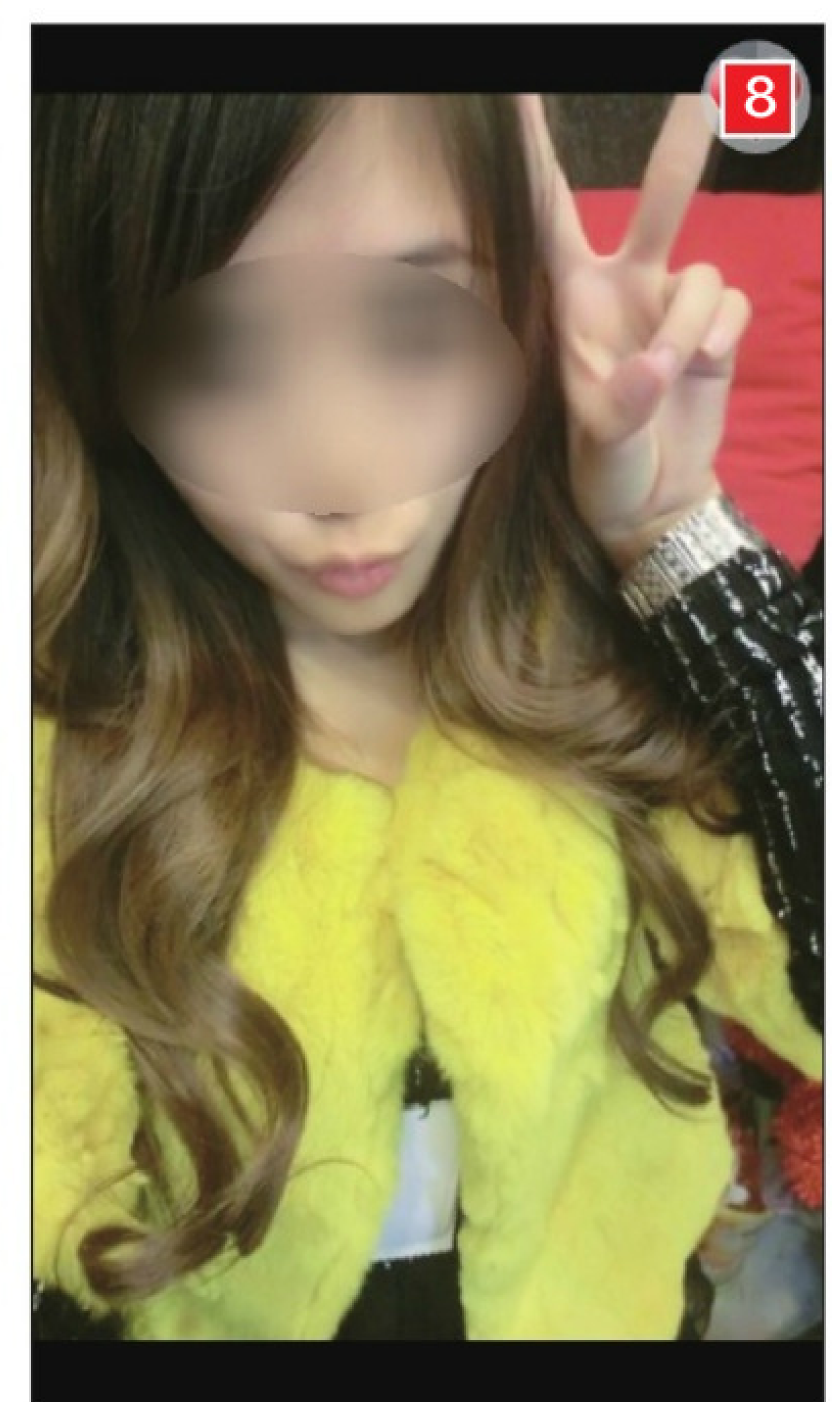
无论是熟人或是陌生人，通过“阅后即焚”平台都可随心所欲地分享自己的糗照、囧照或是私密照。图片最多看10秒，别人看完永久销毁，不怕泄露和保护隐私让各种Snapchat中文山寨版们



■私密图片社区“咔嚓”



■设置照片销毁时间



■照片右上角有10秒生命周期倒计时

赢得了中国互联网用户的青睐。

咔嚓：好玩的私密图片社区
http://kacha.it/

“咔嚓”可以算是国内的Snapchat，也是一款“限时查阅，阅后即焚”的私密照片分享社交应用（图6）。咔嚓可以轻松保障自己的信息安全和社交私密性，和好友展开无顾虑更亲密的交流。软件特色是上面的所有照片都可以选择1到10秒的生命周期限时销毁（图7），用户拍了照片发送给好友，几秒钟后便自动删除，他人无法截屏或者拍照。用户可以分享一些平时不太敢分享照片，例如那些自毁形象的恶搞、令人捧腹的丑态，或者尺度较大的自拍（图8）。

咔嚓并没有完全照搬Snapchat，而是具备一些自己的特色。在咔嚓中有一个很重要的功能是Snapchat没有的，那就是“大厅”（图9）。用户拍的照片除了可以发送给指定的朋友，也可以发布在大厅中，照片会在大厅保存一个月。对于查看图片的用户来说，大厅里的图片也是阅后即焚的。这个功能对于愿意将照片分享给陌生人，却不太愿意分享给熟人圈的国人来说，是非常有用的。

咔嚓中不仅保留了阅后即焚的特点，同时还增强了社交属性，除了具有照片分享功能以外，还加入了不少社交元素。陌生人之间可以向对方分享的照片“送花”，并可添加加关注、发信息，以此来相互建立好友关系（图10）。咔嚓定位于用户所分享的图片基本是情侣间、朋友聚会或是恶搞类的图片，所以非常重视维护社区氛围。为避免咔嚓成为低俗的社交工具，还会推出举报功能。

咔嚓可以绑定手机，将阅后即焚的



■在大厅中和所有人分享



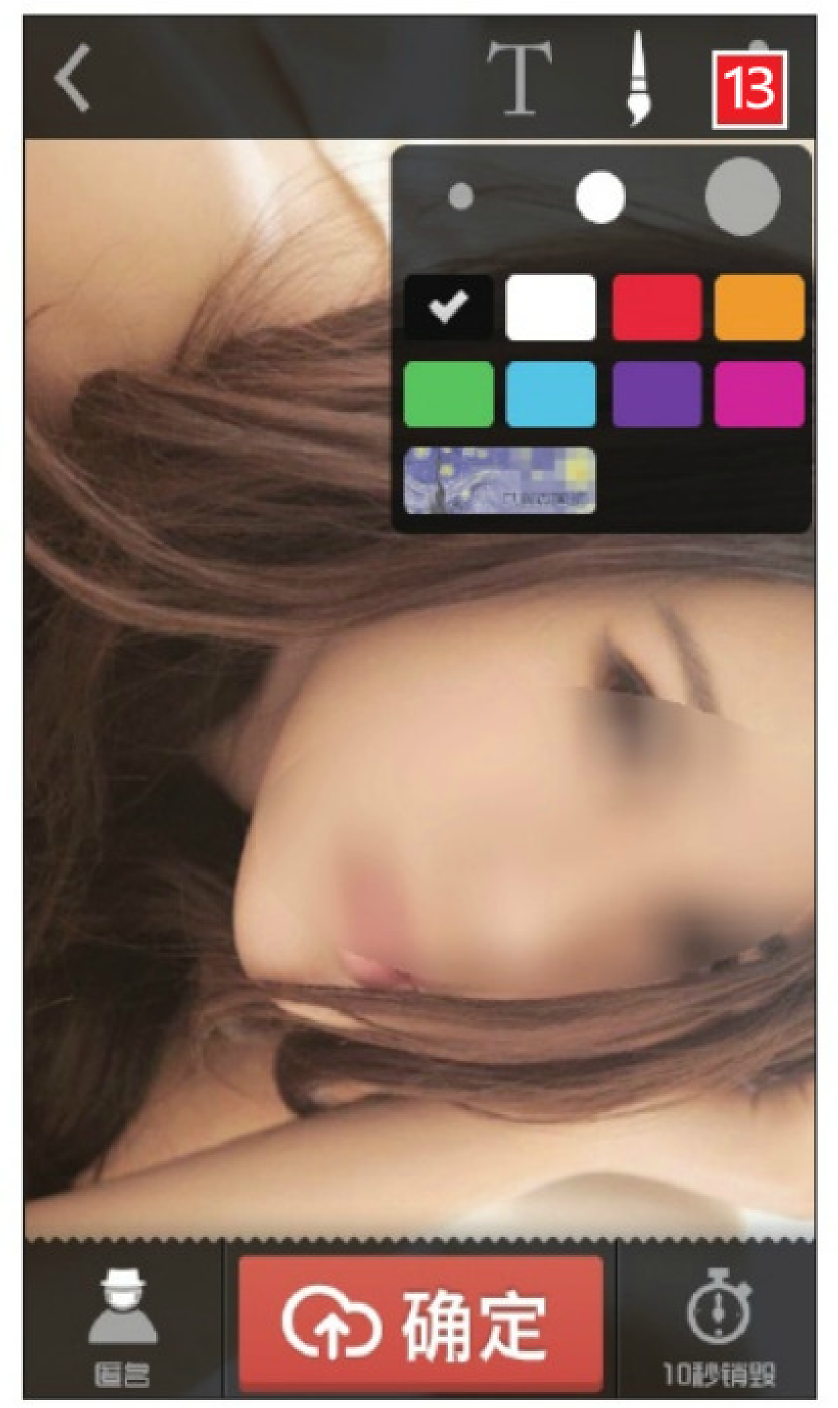
■咔嚓个人社交主页



■支持多种照片分享方式



■分享自焚照片到微信



■多彩涂鸦画笔

照片发送给手机联系人（图11），同时也可以通过微信，发送给微信好友，或推送到微信朋友圈（图12）。另外在分享照片时可以以匿名方式发送，让对方猜猜你是谁。照片还提供了多彩画笔涂鸦、马赛克画笔、文字输入等，让图片更出彩（图13）。

咔嚓现在只是基于图片，未来还会有文字、音频、视频等自毁功能，将打造成专业阅后即焚的私密分享社区。

敢拍敢秀：

率性不留痕，大胆秀自己

http://ganxiu.me/

作为一个面向熟人的社交分享工具，“敢拍敢秀”也是一个本土化的Snapchat。它完全基于手机通讯录中朋友、同学、同事等纯熟人关系，以图片信息与朋友进行分享交流。敢拍敢秀分享的图片只能在接受者的移动设备中存在最多10秒钟，然后就会自动销毁。

首次使用软件时，先“一键启动手机号登陆”，即可绑定手机号注册（图14），之后可以根据通讯录自动查找好友。需要注意的是，这种注册时方式会产生一条短信费用，如果是手工方式注册的话，则会免费。

注册成功后会提示启用手机通讯录，可以帮助用户找到手机中敢拍敢秀的用户。由于敢拍敢秀是与真实朋友分享真实的自己，所以没有查找陌生人功能，也没有其他社交平台的好友导入（图15）。不需要特意去邀请谁，所有手机通讯录的好友都可以直接发送阅后即焚的照片。

选择一个好友即可打开相机进行拍摄发照片，在预览页面的左下角有一个阅后自毁时间设置，默认是6秒钟，最长可以设置到10秒（下页图16）。如果



■一键启动手机号登陆



■ 好友都来自于手机通讯录



■设置照片自毁时间



■照片上方显示自毁时间



■照片发送消息记录

好友已注册了敢拍敢秀，发送的照片立刻就可以查看（**图17**）。在“消息”界面中可以看到收到以及发出的图片（**图18**），自己发送的图片可点击保存。

泡泡信：飘流的照片

http://www.paopaoxin.com/

“泡泡信”是一款有趣的照片私密分享应用。之所以说有趣，是因为泡泡信除了可以实现同事之间晒囧图、朋友之间互吐槽、情侣之间秀恩爱外，还可能有许多惊喜。在App Store上官方说明如下，“爱好摄影的陈老师用亲身经历告诉了我们，仅仅删除是不保险的！”

此外泡泡信还添加了一个类似漂流瓶的“捞泡泡”功能，有明显“勾搭”的特色。毫不避讳地说明，让许多屌丝宅男女汉子们颇为期待。

使用邮箱注册并绑定手机号后，就可以收到来自泡泡信团队的泡泡信（**图19**）。查看泡泡信需要长按屏幕才



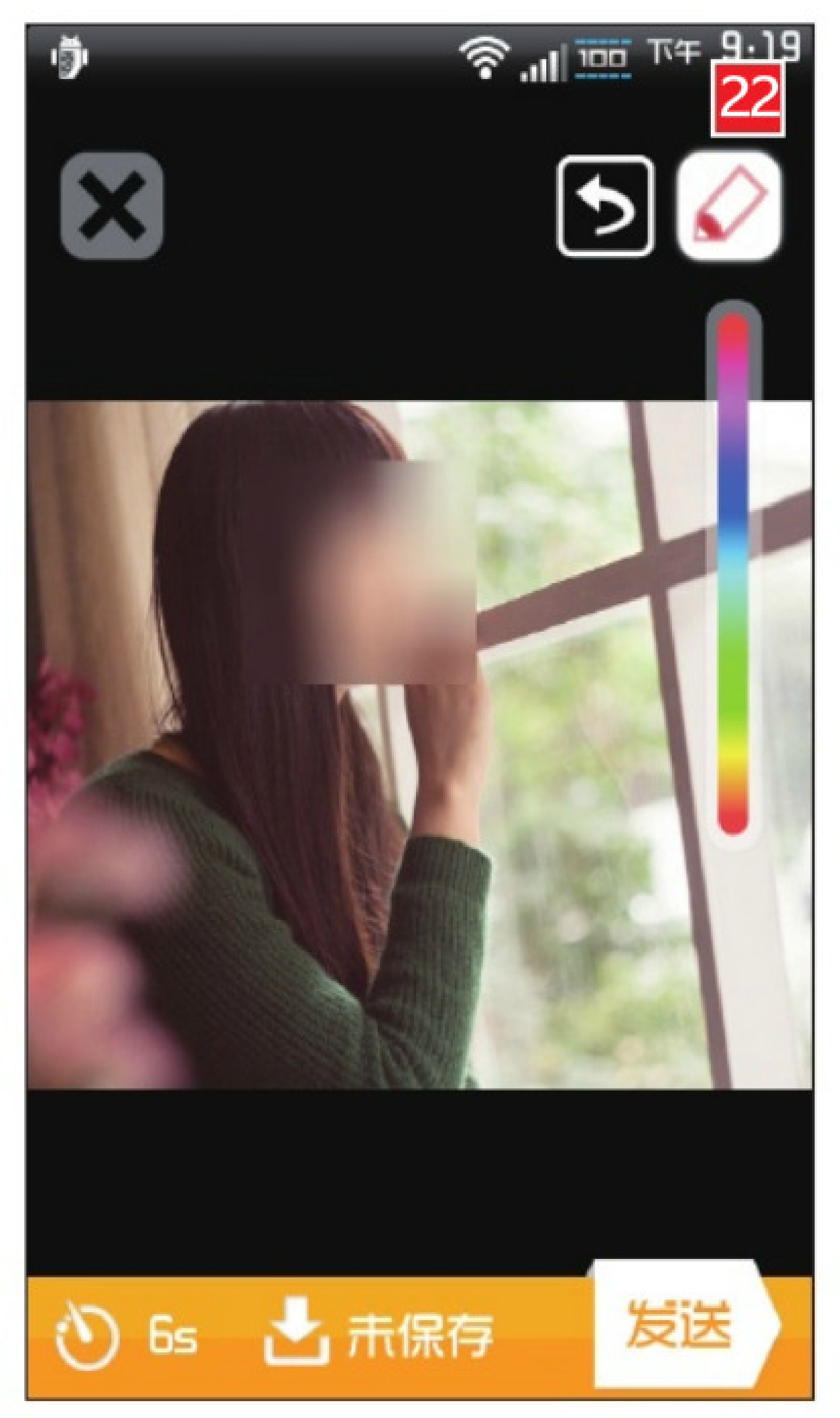
■接收和打捞到的泡泡信



■回复的文字信息阅后即焚



■添加泡泡信好友



■支持照片涂鸦



■可发送给多个好友



■收到照片被截屏的通知

能看到图片内容，每一个泡泡信的浏览时间在1至10秒之内。照片查看后，泡泡即破碎，过了指定的浏览时间，图片也随之毁灭。另外，收到图片后可以进行回复，但仅限于一句话或一个表情，而且文字信息也是阅后即焚的（上页图20）。只要是阅读过的泡泡信，发送者就会出现在好友列表中（上页图21），另外还可授权新浪微博，让泡泡信为你推荐微博好友。

在泡泡信主页中，可以即时拍照或在图片库中选择一张照片进行发送。泡泡信支持涂鸦功能和本地保存（图22），并可为此图设定浏览时间，对方接收、查看后图将永远消失。泡泡信制作完成后可以将它发送给指定好友（图23），当然也可以将无关紧要无私密性的泡泡信扔进海里，等待有缘人找上门。捞泡泡功能类似于漂流瓶，每天最多可以捞10个。与Snapchat一样，接收者对你发送的内容截屏时，你将会收到通知（图24）。

彼友：完全匿名的陌生人社交

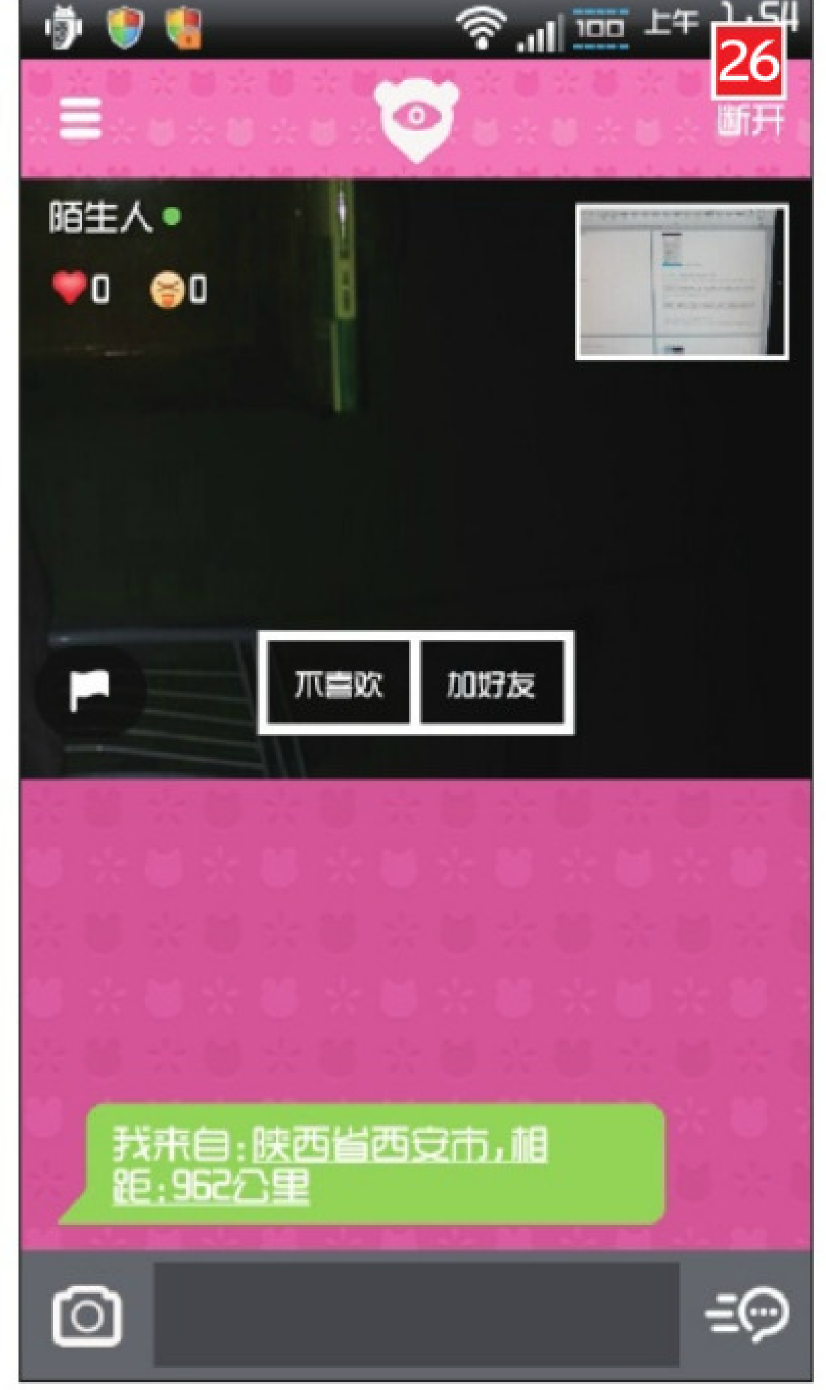
http://justbiu.com/

“Biu”（彼友）集合了“陌生人社交”与“阅后即焚”的概念，通过这种轻快有趣的方式，将陌生的男女联系在一起。彼友应用没有注册、登陆等繁琐的步骤，选一下自己是男是女，想找女生还是男生，即可进入匹配页面（图25）。Biu会为用户匹配对象，匹配的双方可以文字聊天。但要真和对方聊上天，还需要先把“视野”或“自拍”留下，同时也可以看到对方的自拍或所在环境的周边拍摄（图26）。

如果想要知道对方的精确位置，则需要多拍几张照片分享给对方。在双方都表示“喜欢”后，大家才可以成为朋



■准备配对



■拍照连线

友保持联系。最重要的一点是，在彼友上与对方联系过程中，一切图片、文字记录是阅后即焚的（图27），断线后就消失了。Biu 会在用户断开后不保存消息记录，聊天记录将彻底清除，有效的保证的彼此间的隐私安全。

2. 传统社交融入瞬时分享新元素

这类产品最早是以人人网的“菲菲”为代表，最近国内各大社交巨头也开始推出阅后即焚的手机社交应用或新功能。

微米：私密照片不发微博
网址：http://www.weimi.me/

“微米”是新浪网推出的一款群组社交应用，主打群组聊天，支持语音、文字、地理位置等功能，与新浪微博形成互补。作为一款移动社交应用，微米有一个非常流行的私密社交元素——阅后即焚的阅读方式，阅后3秒即焚。

微米的“消息”首屏与微信类似，个人通讯及群组动态，包括群组内的赞、评论等消息都显示在此（图28）。用户可以通过通讯录、新浪微博邀请、导入好友，或将群组内成员加为好友。



■所有聊天记录阅后即焚



■微米软件界面

在“群组”模块中，用户可以根据“地理位置”“热门”“动态”等方式查看和加入自己感兴趣的群组（图29）。

微米群组的概念与微信不同，微米群组分“公开”和“私密”两种属性，每一个群组之上都会有一个类似“朋友圈”的“动态分享”独立展示页面。群组成员可以在动态上分享照片、文字、活动以及公告（图30），内容可同步到微博。公开群组的动态则集中显示在“动态”的模块当中，而对于私密群组则用于实现私密社交。群组初始的人数限定为30人，随着满员、活跃度等情况，群容量会相应增加。



■微米群组推荐



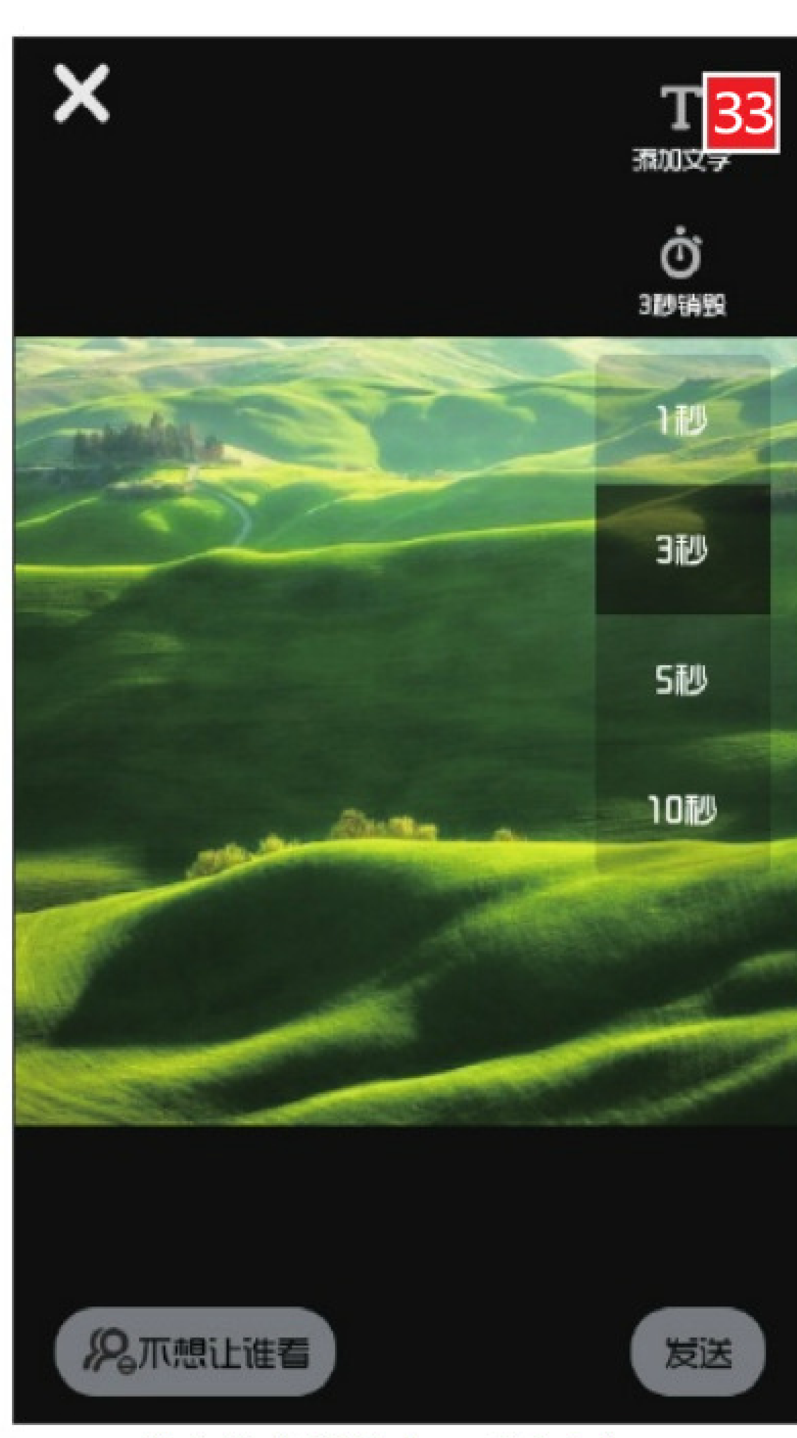
■群组动态信息



■微米支持各种聊天方式



■设置发送自毁照片“密语”



■阿里推出的类微信应用“来往”



■来往支持语音信息的阅后即焚

微米群组以交友组、吃喝玩乐组、行业交流组、兴趣组为主体，用户个人也可以自己创建公开或者私密群组。微米群组支持语音、文字、地理位置等信息，其中比较引人注意的是“密语”功能（**上页图31**）。阅后即焚的“密语”功能，是微米主打的另一个特色。微米“密语”可拍摄或发送照片，设置指定的用户可以查看，并可设置自毁时间。默认阅后3秒即焚（**图32**），群组发密语照片限时24小时内观看。用户在群组里通过新浪微米的“密语”功能分享照片时，系统会自动要求选择“不给谁看”，被选中的人按住该条密语将会显示“不让你看”，其他群成员虽在3秒内可看，但3秒后照片将消失无踪，不留任何痕迹。

来往：兼顾私密社交和信息安全
http://www.laiwang.com/

2013年9月，阿里正式推出类微信产品“来往”，主打私密社交和信息安全，并支持阅后即焚。“来往”的定位是熟人社交体验的新一代好友互动平台，支持使用淘宝账户直接登陆，用户也可以通过手机号码进行注册。“来往”与微信的功能基本类似，支持用户间发送文字、语音、图片和表情信息，支持500人群组聊天（**图33**）。此外还内置朋友圈的功能，引入了公众账号等。

来往主打阅后即焚的私密社交和信息安全，它除了提供即时通讯服务、地图、涂鸦、有声图片等功能，还带有“阅后即焚”功能。除了图片外，软件还支持语音聊天阅后即焚，只要对方点击阅读你的语音，那么这段语音就会消失。

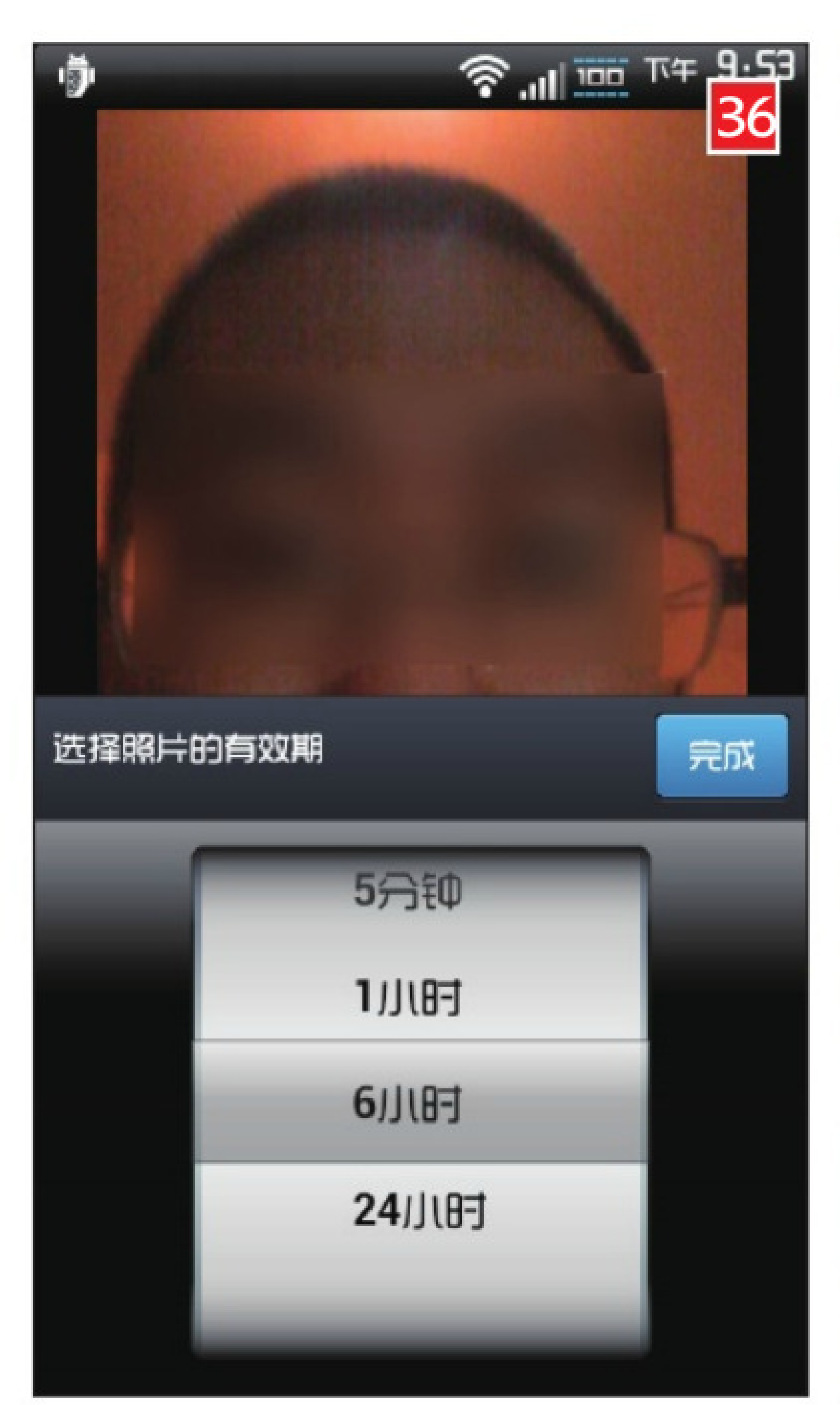
用户点击来往聊天旁的加号，说话的标志会变成红色，发送的语音信息后面带有一团火，这就意味与好友聊天进入了阅后即焚状态（**图34**）。一旦用户开启这项功能，消息被接收之后将在发送方和接收方的服务器上删除，不可恢复。

新版QQ“闪照”、人人网“菲菲”

从Android手机QQ 4.5版开始，也加入了一个“限时阅图5秒”的“闪照”功能，模仿时下流行的阅后即焚图片分享方式。“闪照”内置在手机QQ的图片、拍照、视频等功能下（**图35**），在消息主界面右上角也有一个快捷入口。拍摄的照片可以设定有效期，从5分钟到24小时（**下页图36**），过了这个时间，不管对方有没有看照片，都会销毁。若在有效期内对方打开照片，他可以看5秒钟，然后图片就自毁消失了。发送“闪照”后，聊天状态中会显示相应的保留时间。若对方点击并查看完毕，状态中会显示“对方已查看”的字



■新版QQ中的“闪照”功能



■设置图片有效期



■闪照有效期与查看状态



■人人网阅后自焚应用“菲菲”

样（**图37**）。

与Snapchat和其它同类应用相比，QQ闪照这个功能还比较简陋，无法设定照片的观看时间，也不能在对方截屏时发送提醒给用户，视频和自定义涂鸦也不支持。不过依托手机QQ的广阔平台，更多的用户会接触到阅后即焚的概念。除了腾讯QQ外，国内另一大社交平台“人人网”也推出了类似的信息自毁社交应用——“菲菲”（**图38**）。

跟Snapchat刚推出时一样，菲菲的功能比较简陋，只能发送图片，界面也很简洁，中间一个圆圈显示当前的按钮，可滑动转到其他功能功能按钮，包括“拍照”“消息”和“设置”。如果有接收到消息，“消息”按钮的信封右上角会显示红点。在设置中还可以邀请微信好友加入菲菲。

开启摄像头进入拍照模式后，可进行时间设定，范围是1到10秒。直接点击图片，则会弹出输入法进入编辑状态，在图片上输入文字。或者可点击右上角的画笔按钮，选择颜色后可在图片上涂鸦。照片拍摄完毕后，选择要发送的人人好友，好友面板提供搜索和多选功能。

照片发送后，接收到图片的用户需要按住屏幕进行查看，并在打开消息时开始倒计时。查看照片完毕后，可点击回复拍照进行回信。在倒计时的过程中如果进行截屏，应用在消息界面会进行相应的消息提示。

菲菲的功能相比咔嚓和泡泡信，少了在照片流中查看陌生人照片的功能。目前，菲菲几乎相当于一个通讯工具，交流的介质是照片，应用主要也是引导用户发送囧图、恶搞图。虽然菲菲推出的时间较早，但用户并不是很多，而且登陆经常会出现问题。

形形色色的私密社交应用

除了采用阅后即焚来保证隐私外，还有一些专门针对特殊人群的私密社交手机应用。在此之前，我们曾介绍过专门针对熟人的Path朋友圈（已改名为Couple），打造只有两个人的情侣社交应用Between，情侣一对一专属社交Pair，以及国内的开心网私密社交应用“美刻”、“画说”、VeryCD的中国版Path“脚印”等私密社交。下面再介绍一些国内新兴的私密社交手机应用。

爱丽胖：
姐妹们的小贱宠和私密闺房
http://elepon.me/

“爱丽胖”的英文名叫“Elepon”，演绎自英文名“Elephant”，是一个专门面向女性闺蜜而设计的IM应用（**图39**），也算是私密社交的范畴，并且私密到只允许添加3个闺蜜，和她们发送文字、语音、图片等（**下页图40**）。爱丽胖将聊天室分为由4人组成的大聊天组，和由两三人组成的小聊天组。在聊天组中，可以跟闺蜜形成强互动，用宠物大象爱丽胖的喜、怒、哀、乐、撒娇等丰富幽默的动画表情向闺蜜宣泄情绪，动画中还配有唯美的音效，让表达出来的情绪更饱满



■闺蜜们的小贱宠“爱丽胖小象”




只能添加3位闺蜜



■卡通小象聊天表情



■两种有趣的聊天音效

更生动。

爱丽胖主要面向18到25岁的年轻女性，爱丽胖本身也是一个全女性的创业团队。既然是专门针对女性姐妹们订制的手机应用，爱丽胖在一些细节设计上非常女性化。

闺蜜在一起的时候，再女人的女人也会变得有些重口味、很“暴力”。爱丽胖的聊天表情设计灵感就来源于闺蜜之间真实的互动。在发送的表情上，包括更多的静态和动态表情（**图41**）。表情库里有屏幕被砸碎、放屁、拉大便、脱衣等各种重口味表情，还有对着屏幕吹气，玛丽莲梦露版爱丽胖的裙子被掀后的惊慌失措的表情。动态表情还可以互动，对着表情轻拍、揉捏或者吹气，一旦成功解锁一个表情，就可以得到能量值奖励，能量值是购买表情的模拟金币。

值得一提的是声音滤镜，摁下“萝莉胖”和“大叔音”之后，发出去的语音会夸张地转变成可爱的萝莉或者深沉的大叔的嗓音（**图42**）。在拍照上，软件支持和应用中的卡通形象——一只名为爱丽胖的小象一起合影。另外，应用中还包括一些轻游戏的元素，用户可以和这只大象宠物互动（**图43**），摸摸它就会有相应的动作和声音反馈并获取积分（**图44**）。

爱丽胖的一大核心功能是“SOS一键求救”，允许用户发送求助信息到每一个闺蜜的手机上（**图45**），并强制回复。其灵感来自于现实生活中女性用户



■与小象互动合影获取积分



■购买聊天动态表情



■向闺蜜SOS求助

对很多事情的决策是由闺蜜们一起出谋划策完成的，也因此使闺蜜之间联系变得更紧密。

双双：让你和最亲密的人在一起
http://www.ishuangshuang.com

“双双”（是一款为情侣、夫妻、蜜友量身打造的亲密社交应用，定位于情侣、夫妻、蜜友间最有趣、最有爱的社交产品（**下页图46**）。双双提供一个有爱的沟通交流方式，花更多时间在身边最亲密的人。

双双社交的对象都是你亲密的人，致力于营造“认真爱”的社交圈。在双双里，圈子划分为情侣/夫妻、蜜友、好友。自己和另一半拥有一个独立的沟通空间，不受打扰；好友和蜜友围绕在另一半左右。双双中为情侣夫妻提供了非常精美的共享主页，打造专属的二人世界。通过记录重要纪念日，每天都能够看到在一起的幸福天数，配合美丽的小诗和图片等，提供情侣们一种亲密幸福感。

双双还提供了各种有趣的社交互动，例如“情侣夫妻传情动画”是专门为情侣和夫妻制作的，通过卡通小人“小双”表演配合传达感情。用户可以唤出小双录制自己要说的话，配合某个传情动画发送给另一半。比如有一方想要道歉，在双双里可以唤出小双录一段道歉的语音，小双会配合生动的表演传达给对方。“变声匿名偷偷问”可以变声录制一段语音发给好友，对方不会知道你是谁，可向暗恋的密友表白，或者换个身份拉近彼此的关系。

奇趣腕带TAPTAP，相隔千里感受爱人触摸

各种智能眼镜、手表、腕带等随身佩带设备开始逐渐流行，给用户带来各种神奇的功能，也在打造一种更为独特的私密社交关系。奇趣腕带“TAPTAP”就是这样一款随身智能设备，让佩戴者感受到来自远方伴侣的爱意。

爱人相隔千里不在身旁，空虚寂寞缺乏关爱的时候，是否很想爱人陪伴在自己的身旁呢？智能腕带设备TAPTAP，将身在异地的爱人们时刻联系在一起，触摸一下腕带，对方的腕带就会马上有震动反馈，让她（他）知道你在想她（他）。

TAPTAP用来连接你和你的爱人，与爱人的腕带配对并能发生触碰互动，感觉到爱人的触摸，让你们感觉从未离开过。TAPTAP是完全的私密的，只有伴侣间两个人能够使用，每一次触摸和敲击都是不同的暗号，别人完全不知道。轻摸腕带，对方的腕带就会轻轻震动；用力点击，对方腕带就会有强烈的震动。此外它还可以担任运动记录仪、游戏控制器和提醒闹钟等功能。

TAPTAP腕带由塑料模块以及硅胶手镯表带组成，并且配有迷你USB接口。它可以通过蓝牙2.1或者4.0连接到iPhone或Android智能手机，工作模块有防刮和防水功能，电池续航能力为7天。目前TAPTAP腕带项目正在Kickstarter平台上筹款，可以90美元（约合550元人民币）的价格购买。



■智能腕带设备TAPTAP，传达伴侣间的爱意



■配合TAPTAP腕带一起使用的APP

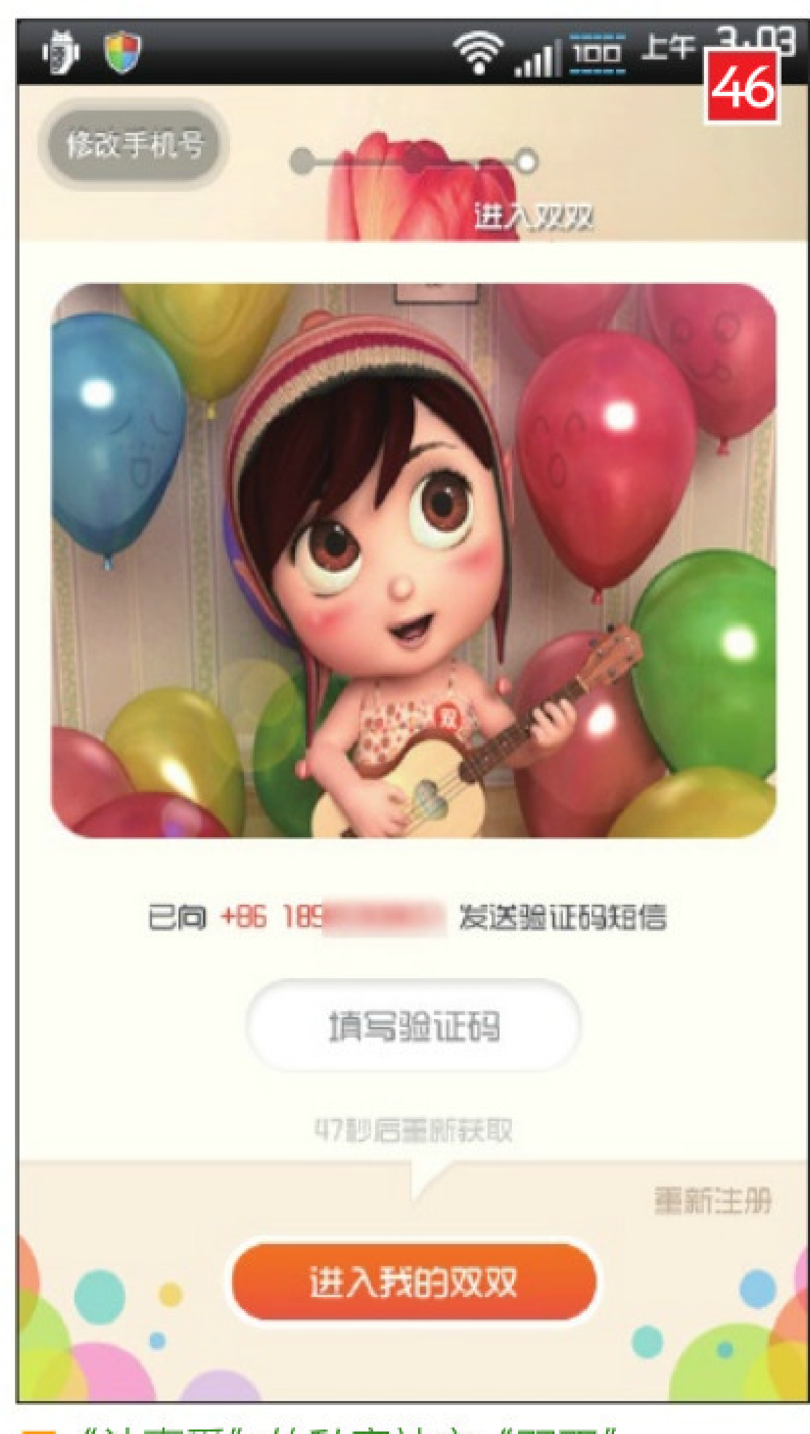
QQ情侣：专属情侣聊天

http://sweet.snsapp.qq.com/

除了手机QQ中阅后即焚的“闪照”功能，腾讯QQ还推出了“QQ情侣”应用，强势插入私密社交领域。在此之前，腾讯推出QQ2013体验版时，就带有情侣聊天模式，提供有多种情侣互动功能。最近腾讯又发布了独立的“QQ情侣”手机应用，让情侣间通过QQ号建立一个专属的二人世界（**图47**）。目前，QQ情侣横跨QQ、QQ空间和手机APP三大平台。其中，QQ空间情侣应用和QQ情侣手机APP的大部分功能是相通的，绑定QQ情侣的两位用户在QQ聊天时（**图48**），聊天界面会自动切换成情侣模式，用户可使用情侣之间专属的皮肤及QQ表情，其中部分的聊天表情还会出现动态彩蛋。

在QQ情侣空间的“记录”中，情侣之间可以使用密语聊天，书写生活记录记录爱情纪念日等，还会有纪念日提醒。在“密语”聊天中可以发送文字、语音、图片和丰富有趣的表情。比较有趣的是“查岗”功能，它可以很方便地把自己的状态（如“在路上”“在开会”“在逛街”）发送给对方（**图49**）。

在“玩游戏”中，QQ情侣提供了两款有趣的社交游戏。其中“QQ爱情保护站”类似于《打地鼠》，让用户用敲打的方式驱逐意图插足的“小三”和“流氓”（**图50**），守卫爱情不受第三者侵犯。建立情侣关系的用户可查看另一半的分数，双人进行比拼。打出好成绩的用户可以将战果分享到QQ空间或微信朋友圈，双人加和的总分会进行好友排名和全网排名，领先者可获得“最佳老婆”或“最佳老公”等表扬。



“认真爱”的私密社交“双双”



专属的QQ情侣空间



建立情侣关系

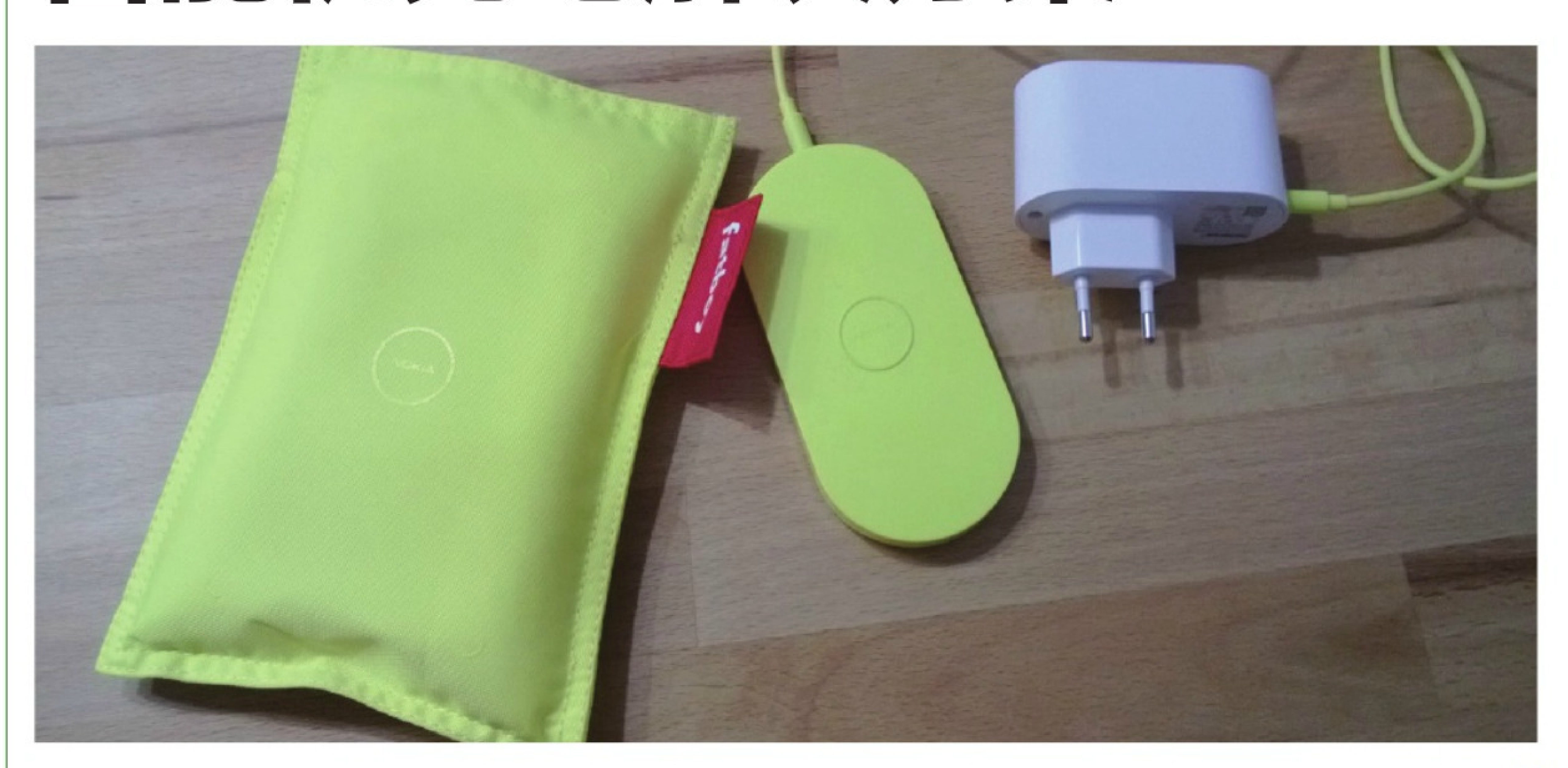


查岗状态功能



敲掉狐狸精，守护爱情

让手机时刻充满能量
智能机充电解决方案



你是一个技术极客，还是一个时尚潮人？看看你为手机准备了哪些充电装备就能洞悉一二，面对林林总总的各种充电产品，该如何选择呢？

■北京 十八年华似昨朝

“高大上”的无线充电

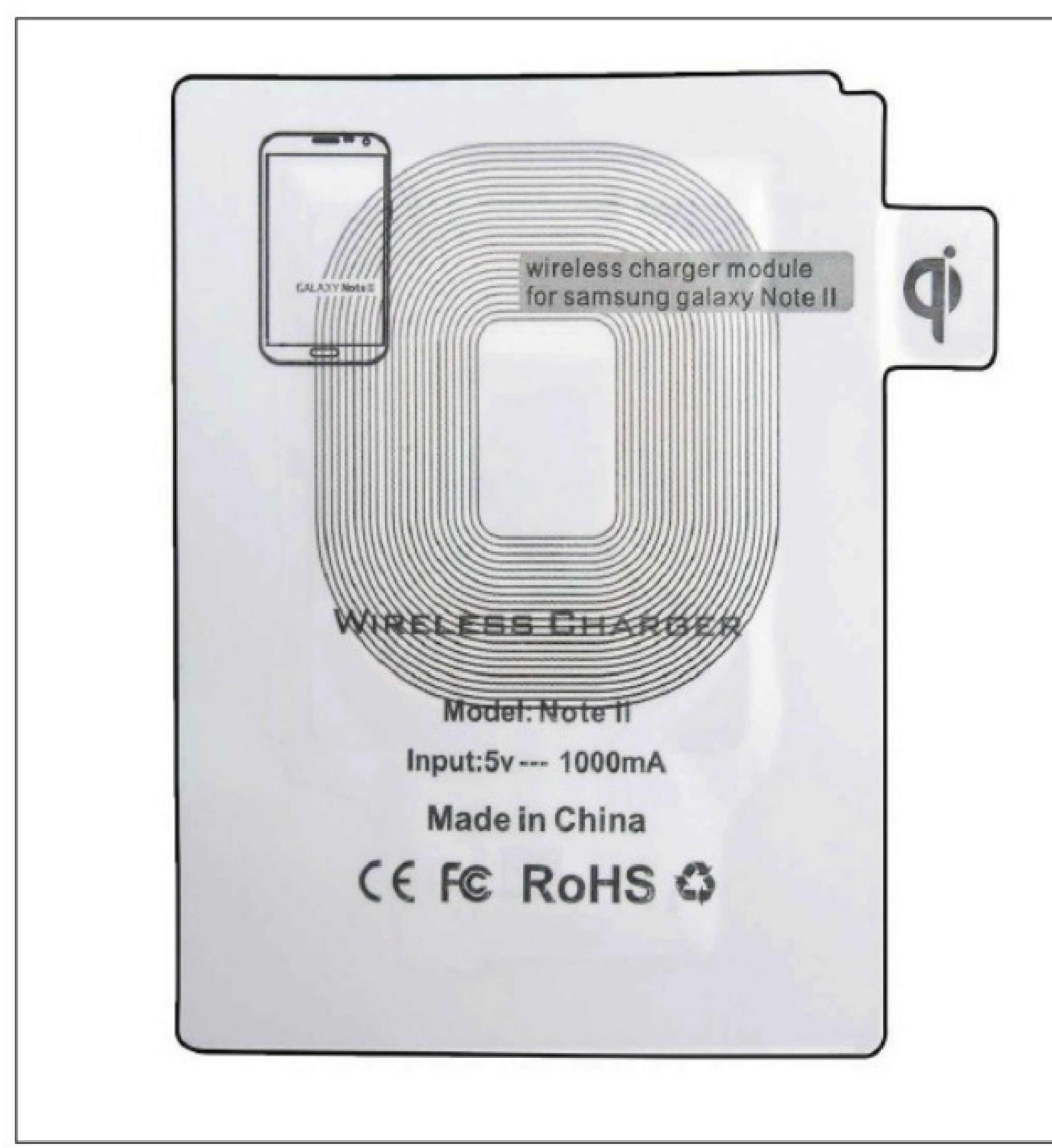
长长的线缆总是令人心烦，尤其现在数据传输和充电都要靠USB线来完成，就免不了要在充电器和电脑之间插插拔拔，真是非常麻烦。有人想用无线充电来解决这个麻烦，的确是个高端大气上档次的好办法，不过自带无线充电功能的手机不多（比如Lumia 920），而且原厂无线充电器的价格实在坑爹，怎么办呢？其实现在有很多物美价廉的好东西，连iPhone这样不支持无线充电技术的手机也能无线起来。

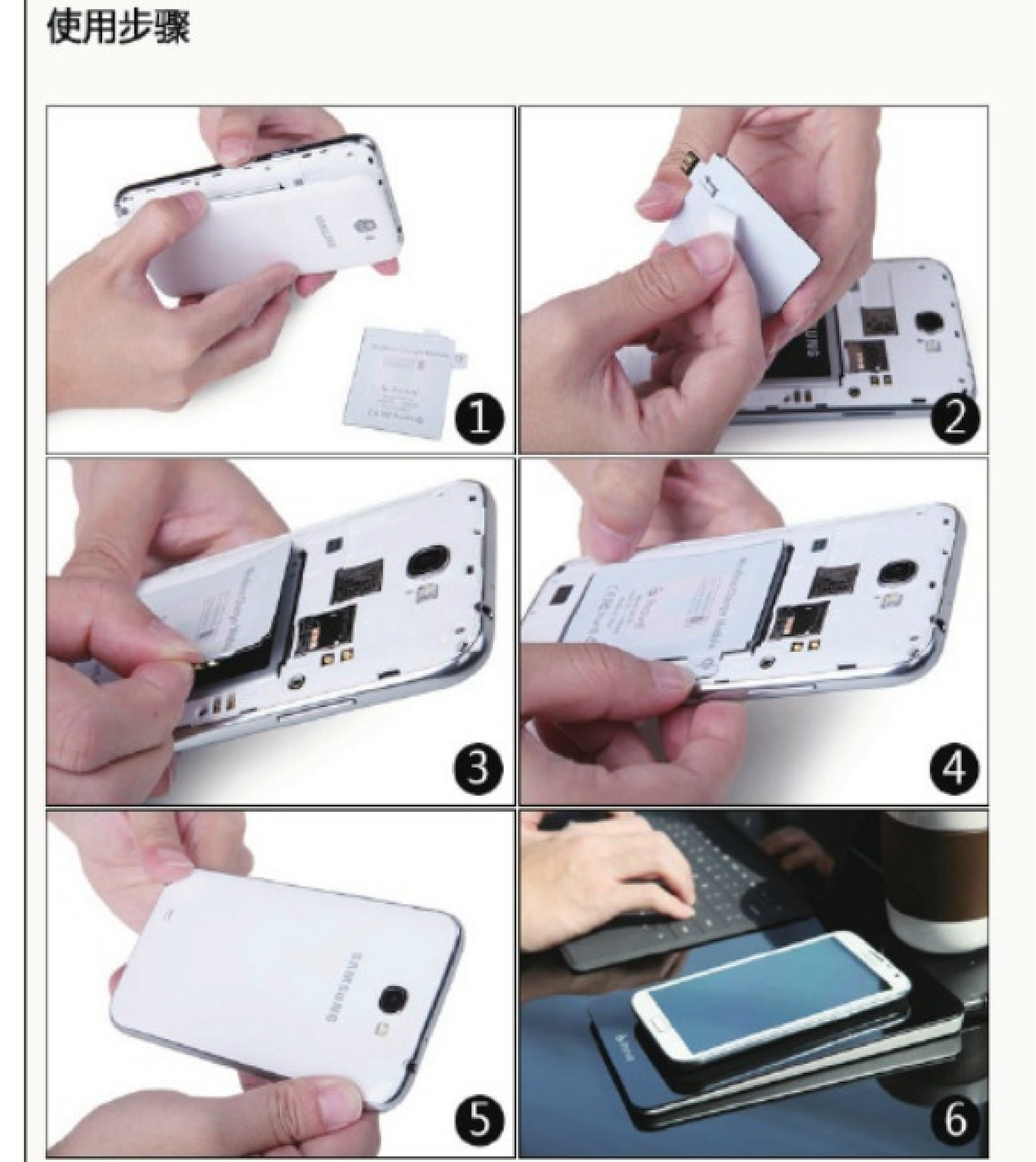
首先我们要了解一下无线充电的基础知识。无线充电的原理很简单，通过电磁转换来实现，和常见的电磁炉有些相像。支持无线充电需要两个组件，一个是手机的接收器，主要是感应线圈和充电管理芯片，体积很小。另外一个就比较重要了，被称作“发射器”，其中包含了控制芯片、较大型的线圈和周边电路。由于是电磁转换原理，所以无线充电时手机必须与发射器贴近（一般要求距离3mm以内），有些早期产品甚至对接触位置也有非常严格的要求。在选购这类产品时，最好选择符合Qi标准的（国际无线充电标准），一方面是产品设计和做工规范，另一方面只要是符合此标准的设备都可以共用一个发射器。目前率先支持无线充电的诺基亚Lumia系列、LG NEXUS 4、HTC 8X、三星note2等手机都是基于Qi标准设计的。

■无线充电技术的三大主流标准之一：Qi



■三星Galaxy S3无线充电接收线圈





■无线充电接收贴

1. 无线充电接收贴

这个厚度1mm左右的小东西堪称手机的"神功元气袋"，只要手机预留了充电触点，贴上它就可以支持无线充电功能了。怎么用呢？很简单，在手机背面或打开后盖就能看到两个或三个金属触点，这就是为无线充电而设计的。将接收贴上的触点贴在机身触点上就可以了。这种接收贴的好处是不影响手机外观，也不会占用机身上的接口，价格便宜，厚度也不至于影响手机后盖或外壳的使用。比较知名的品牌有美创、ihave、亿品、电小二、耐尔金等，购买与自己手机型号对应的即可。

参考价格：30元~80元

2. 亿品iPhone 5无线充电外壳

iPhone的所有产品都没有预留无线充电触点，不过可以通过带有无线充电功能的外壳来实现。类似的产品非常多，价格便宜的只需几十元，不过做工和质量可就未必可靠了。亿品的这款iPhone 5专用无线充电外壳算是目前做工较好的，它并不会明显地增加手机体积，但要占用Lighting接口，所以要与电脑同步时还得拆下来，略有不便。另



■亿品iPhone 5无线充电外壳



■ORICO WRC-IP4S iPhone 4s无线充电外壳

外市场上还有一种类似设计的充电背贴，也要占用Lighting接口，不过尺寸与iPhone相同，贴在手机背面使用。

参考价格：90元

3. ORICO WRC-IP4S iPhone 4s无线充电外壳

这款产品的原理与亿品的相同，只是接口和尺寸是为iPhone 4s设计的。ORICO是一家著名的外设生产商，产品的做工质量都很不错。不过相对而言价格也要比一般的杂牌产品贵一些。另外，这款产品也有用于iPhone 5的型号，设计相同，只是接口改为Lighting。

参考价格：90元

4. 美创三星GALAXY S4无线充电专用皮套

美创的充电外设产品是目前市场中做工比较精美且质量可靠的，这款产品专为三星GALAXY S4设计，直接替代手机原装后盖，不会占用数据接口，而且



■美创三星GALAXY S4无线充电专用皮套

支持手机的智能唤醒功能。需要注意的是，三星GALAXY S4有多个版本，其中支持双卡双待功能的版本都没有预留无线充电接口。

参考价格：120元

5. 松下Charge Pad QE-TM101无线充电平台

这是一款非常有特色的无线充电平台，采用松下移动线圈技术，无论将手机放在平台上的哪个位置，都能进行充电，在摆放上比大部分同类产品都灵活。它还支持预约充电功能，用户可将两部手机放在上面，Charge Pad将按照摆放顺序依次为它们充电，非常适合拥有多部手机的用户。

参考价格：300元

6. 美创Air Box能量碟无线充电平台

这款产品的外观设计非常出色，高品质的铝合金金属外框经过喷砂处理，质感与iPhone几乎一致。Air Box的体积很小，厚度只有11mm。内部电路设计符合Qi标准，采用口碑很好的德州仪器方案，适合追求时尚造型和小巧体积的用



■松下Charge Pad QE-TM101无线充电平台



■美创Air Box能量碟无线充电平台

无线充电产品的选购

其实目前国内市场中比较畅销的智能手机都有外设厂专门开发了无线充电皮套或外壳，价格与本文介绍的产品相近。无论是接收贴还是皮套，都属于无线充电组件中的接收器，还得有发射器才能真正实现无线充电功能，无线充电发射器也被称为“无线充电平台”。发射器与接收器是否相同品牌并不重要，只要二者均符合Qi标准，即可正常搭配使用。选购发射器时要注意其输出功率，很多廉价的杂牌产品的输出功率不达标，会导致充电时间过长甚至损坏电池。

户选择。

参考价格：250元

7. 金霸王Powermat iPhone 4/4s无线充电套装

金霸王是著名的电池品牌，旗下这款Powermat iPhone 4/4s无线充电套装的设计思路明显与手机外设品牌不同。它包含了一个可同时为两个设备进行无线充电的平台，一个iPhone 4/4s无线充电外壳和一个1850mAh移动电源。注意，这个移动电源也是无线充电的哦，虽然容量不大，不过也能满足大部分用户的需求了。移动电源除了具备无线充电功能，还内置了两条输出线，一条为Micro USB接口，一条为iPhone 4/4s接口，使用起来更灵活方便。

参考价格：700元

出门必备的移动电源

俗话说“兵马未动，粮草先行”，“电”就是手机的粮草。不过智能手机的性能越来越强，功能越来越多，但电池也是越来越不经用了。拍照、听歌、微博、微信……往往几个小时下来手机就“没血了”，这时候你就需要移动电源来为手机回血了。移动电源的品牌非常繁杂，大体上可以分为三类。第一类是电池生产厂家，通常具有一定的品牌知名度；第二类是外设生产厂家，产品普遍具有较好外观设计；第三类是谁也不知道他们是哪里来的，往往是没有听








■金霸王Powermat iPhone 4/4s 无线充电套装

说过的山寨产品。显而易见，前两类品牌相对要靠谱一些。

移动电源最关键的就是其中的电芯，一方面关乎真实容量和寿命，另一方面也会影响到产品的安全性。正规品牌会选择质量较好的锂聚合物电芯，不过成本相对较高。杂牌军价格便宜，动辄容量高达几万十几万毫安时，但价格却只要几十块。这就是典型的容量虚标，它们的真实容量往往不超过5000mAh，好一点的可能是“18650”等锂电池改装，但安全性不如锂聚合物电芯，差的就五花八门了，使用报废电芯、回收旧电芯的比比皆是，用不了多长时间就会遇到电量大幅下降甚至无法充放电的问题。分辨移动电源是否采用了18650电池有个很简单的办法，如果厚度超过2cm，长度超过普通5号电池，而且价格很便宜，就很可能是用18650的产品。

选择移动电源还要注意转换效率的问题，一般来说能达到70%以上就不错了，大部分廉价产品连50%都到不了，加上普遍存在的容量虚标现象，标称容量再高也没用，因此不建议大家追求过于廉价的产品。以70%的转换效率计，如果你的手机电池是3000mAh的，那最少需要买一个4000mAh以上的移动电源才能满足一次完整充电的需求。另外一个需要重视的问题是移动电源的造型，虽然异形设计会显得更时尚和美观，但在使用中并不一定方便。因为很多时候我们可能需要同时拿着移动电源和手机来使用，此时矩形且较薄的设计就很方便，最佳的造型是与自己的手机大小接近的。

1. ihave Delta移动电源

这款产品有红、黄、蓝、白4种配色，体积比iPhone 5s略大一些，厚度约12.5mm，大部分人握在手中并不费力。采用锂聚合物电池，标称容量约6000mAh，厂家表示其转换效率可达85%，这在移动电源中算是相当惊人了，足够为大部分手机充满两次电。在功能设计上Delta也很有特色，内置一条双插头USB线，Micro USB插头可为智能手机充电，标准USB插头则是用来



■ihave Delta移动电源（6000mAh）

为Delta充电（可连接电脑或具有USB插口的电源适配器）。Delta具备输出电流自动适配功能，可根据被充电设备需求的电流强度输出，适配范围在500mA~2.1A，几乎可用于当前的各种主流智能手机或平板电脑。在机身侧面还有一个标准USB插口，使用iOS设备的用户可将原装数据线接在这里为自己的iPhone或iPad等设备充电。另外，Delta提供了“摇一摇”电量显示功能，轻晃机身，就可以通过侧面的4个LED指示灯来判断移动电源的电量，非常方便。

参考价格：150元（6000mAh）

2. ihave Tetris移动电源

Tetris同样有出色的外观设计和做工，正方形的造型据说设计灵感来自俄罗斯方块，规格80mm×80mm，厚度约15mm，携带很方便。Tetris的标称容量为5200mAh，标称转换效率为85%。Tetris支持数字电量显示功能，并提供了开关按键，可以避免电量的无谓流失。Tetris提供两个标准的USB输出接口，输出电流强度分别为1A和2.1A，可以广泛适用于多种智能移动设备。基本上Tetris是一款非常适合普通用户选择的产品，容量充足、造型美观、做工良好，唯一的缺点是自身的充电速度略慢，大约需要8个小时左右。另外，如果要使用2.1A输出接口，应该购买一条能够承载对应电流强度的USB线，否则可能会影响电流强度和稳定性。

参考价格：80元（5200mAh）

3. 美创 W10000无线移动电源

W10000最大的特点就是能对手机进行无线充电，而且无线发射距离为6mm，手机与移动电源无须直接接触就能完成充电，非常适合装在背包中使用。与传统移动电源必须通过线缆连接的方式相比，无线充电最大的好处是方便，当放在背包中时不会因为挤压或晃动导致线缆松脱。不过由于无线充电发射器需要较大的体积，因此美创W10000要比前面介绍的两款产品大得多也更重，便携性相对要差一些。

这款产品采用铝合金边框和高品质








■ihave Tetris移动电源（5200mAh）



■美创 W10000无线移动电源（10400mAh）





■美创 W10000无线移动电源（10400mAh）

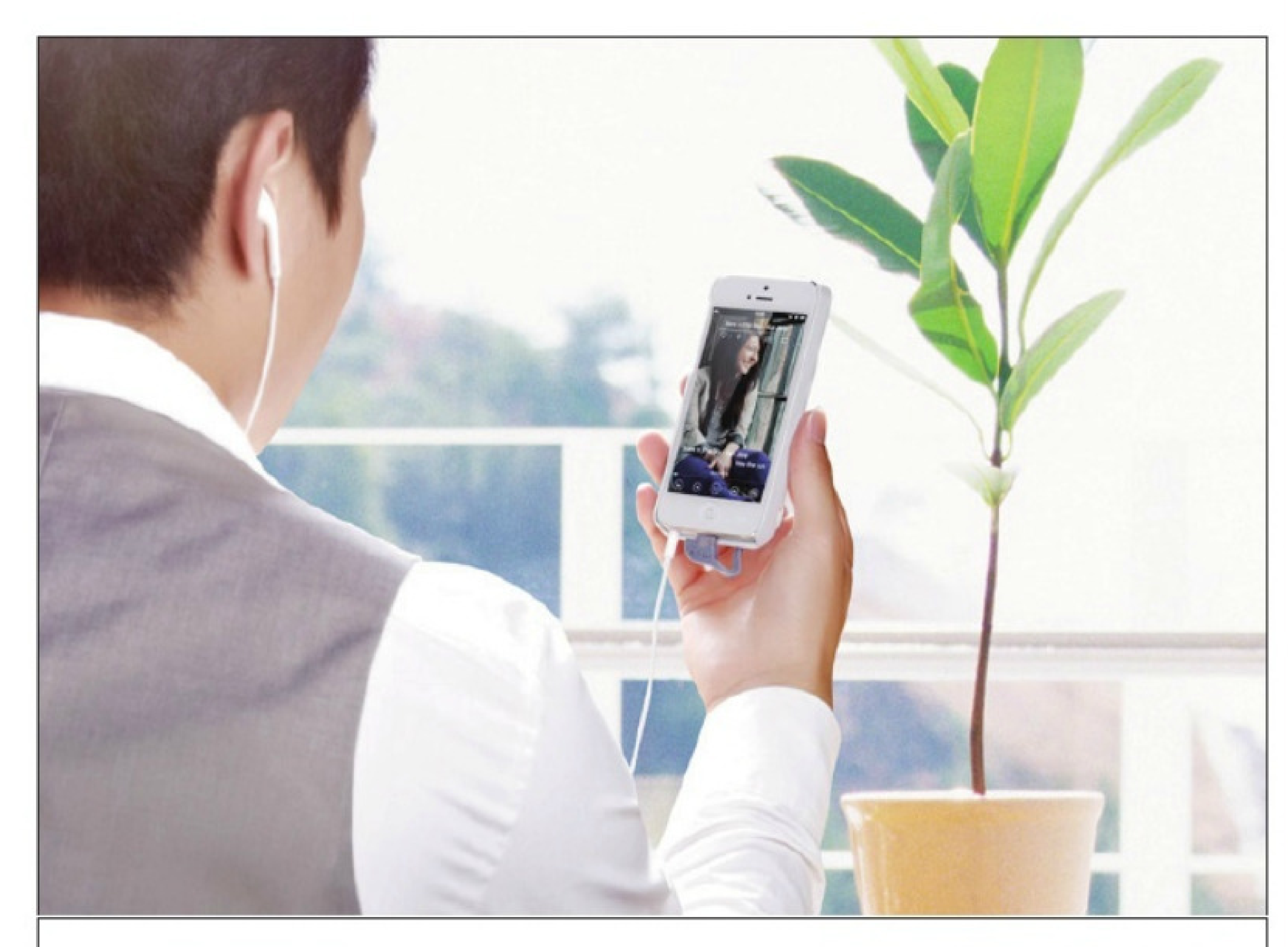
的工程塑料外壳，造型简洁大方、做工精良。其标称容量为10400mAh，如此大的容量在使用锂聚合物电芯的移动电源中非常少见。无线发射部分符合Qi标准，发射功率5W。机身上还提供了2.1A USB输出接口，因此可同时为两部手机充电（一个无线、一个有线）。机身上设置了开关（针对无线充电）和电量显示功能，非常贴心。另外，这款产品自身的充电速度非常快，使用自带的电源适配器，只要7个小时就能完成充电。综合来看，W10000非常适合需要长时间在户外使用智能手机的用户。

参考价格：400元

4. MiLi Power Spring5 iPhone 5专用背夹式移动电源

Power Spring5可能是目前做工最精美的背夹式移动电源了，专为iPhone 5设计。由于采用了软线连接设计，因此体积比常见的背夹式产品小了许多，当需要将iPhone连接到电脑上时也更方便。由于体积限制，这款产品的容量为2200mAh，足够大部分用户使用。Power Spring5的背面设有电源开关和电量指示灯，使用直观明了。

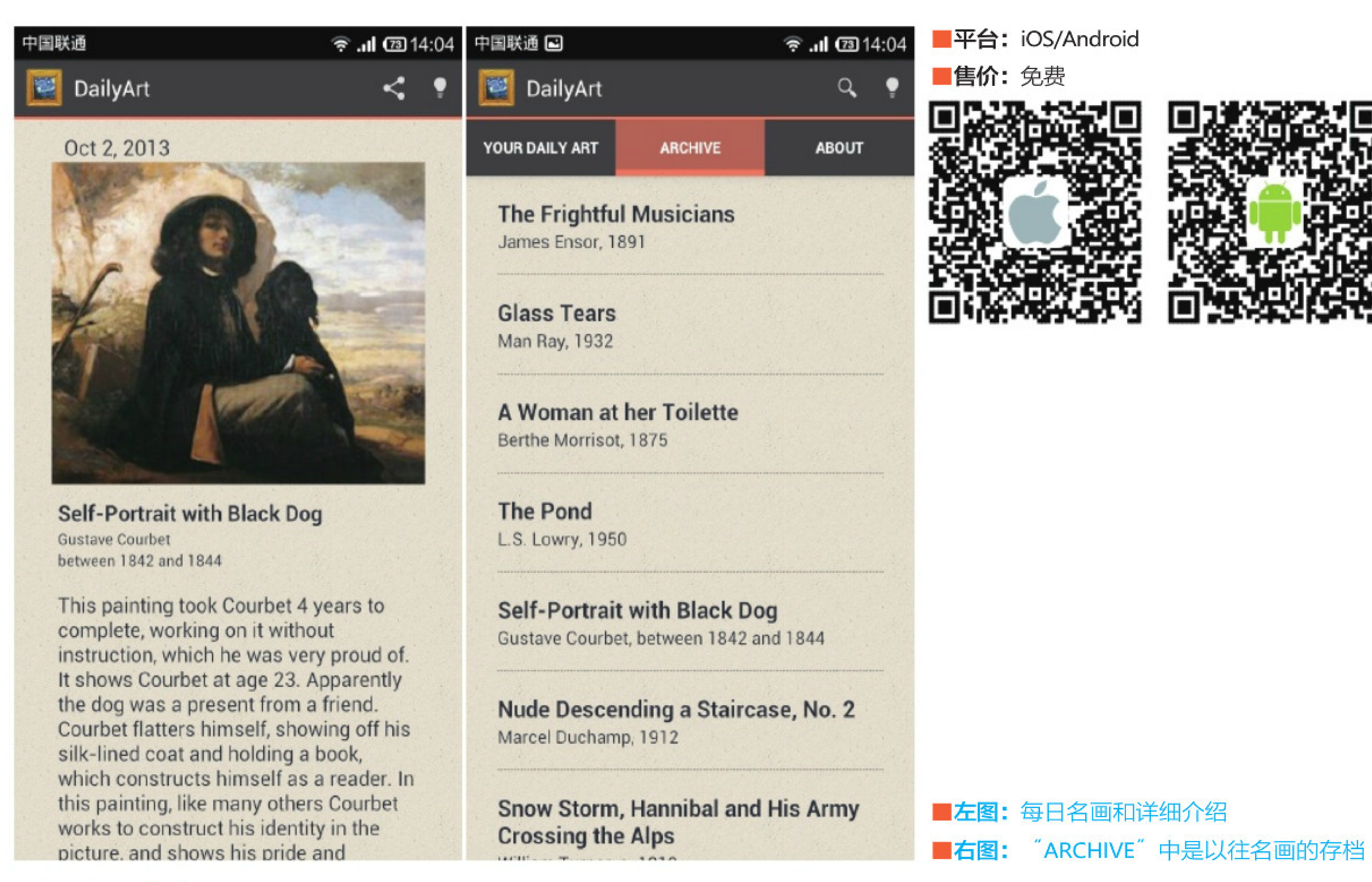
参考价格：250元







■MiLi Power Spring5 iPhone 5专用背夹式移动电源（2200mAh）



■平台：iOS/Android
■售价：免费

■左图：每日名画和详细介绍
■右图：“ARCHIVE”中是以往名画的存档

Daily Art

Daily Art会拉近你与名画的距离，可以在手机上欣赏世界知名艺术作品，了解名画背后的故事。

■沈阳 阿诺

咱是个俗人，对艺术的理解能力还停留在多年前的水平。那时只觉得艺术专业的学姐学妹们都长得水灵，于是便自学了点名画知识和乐理常识，希望有朝一日找到一位红颜知己，与她共同探索高雅的艺术天地……寝室阅历丰富的学长知道后，委婉地开导我：“你看你长成这熊样，兜里又揣的全是钢镚儿，还是死了这条心吧，小心惹毛了人家干爹！”接着，学长绘声绘色地讲述了坊间流传的艺院美女爱情故事，吓得几个心灵纯洁的室友差点晕过去。

就这样，笔者对艺术的态度大变，觉得艺术失去了光彩与魅力。不过学长又说，也不能一棒子打翻一船人，他马上举例毕加索油画《格尔尼卡》的故事，让我们又对艺术家充满了敬佩。

在这款“Daily Art”的应用中，你可以欣赏到毕加索的油画《格尔尼卡》，画面表现的是1937年德国空军疯狂轰炸西班牙小城格尔尼卡的血腥场面。而你可能不知道的是，在第二次世界大战其间，德国的将领和士兵经常出入于巴黎的毕加索艺术馆，争相观看毕加索的作品。有一次在艺术馆的出口处，毕加索发给每个德国军人一幅《格尔尼卡》的复制品，有的人就指着画问毕家索：“这是您的杰作吗？”毕加索面色严峻地说：“不，这是你们的杰作。”

Daily Art的使用非常简单，它每天都会推送一个名作，你也可以通过关键字进行搜索。作品的说明非常详细，除了创作背景的说明之外，还包括了作品的种类、尺寸、展览地点、维基百科链接等信息，点击它们就可以直接通过浏览器访问。开发者说，他相信假如我们每天都能接受一点艺术熏陶，时间长了就相当于接受了一定的艺术教育，这些知识不仅能提高我们的艺术欣赏水平，也能在社交场合成为不错的谈资。



■毕家索油画《格尔尼卡》



■**平台：**iOS/Android

■**售价：**免费

■**左图：**查询“萌”的含义

■**右图：**演示正确的笔顺

萌典

一款来自于我国台湾地区的开源字典，不仅能离线查询词字意思，还有中英、中法、中德翻译对照。

■**沈阳 阿诺**

一提起字典，笔者就会想起一段伤心往事。上小学时，有次统考总分排名垫底，严重拖累了班级平均分，班主任当着全班同学的面怒斥道：“阿诺！你看看其他同学，书包总是背得满满的，那样才能学得好！你倒是轻松，书包里空荡荡的，学好才见鬼了！？”

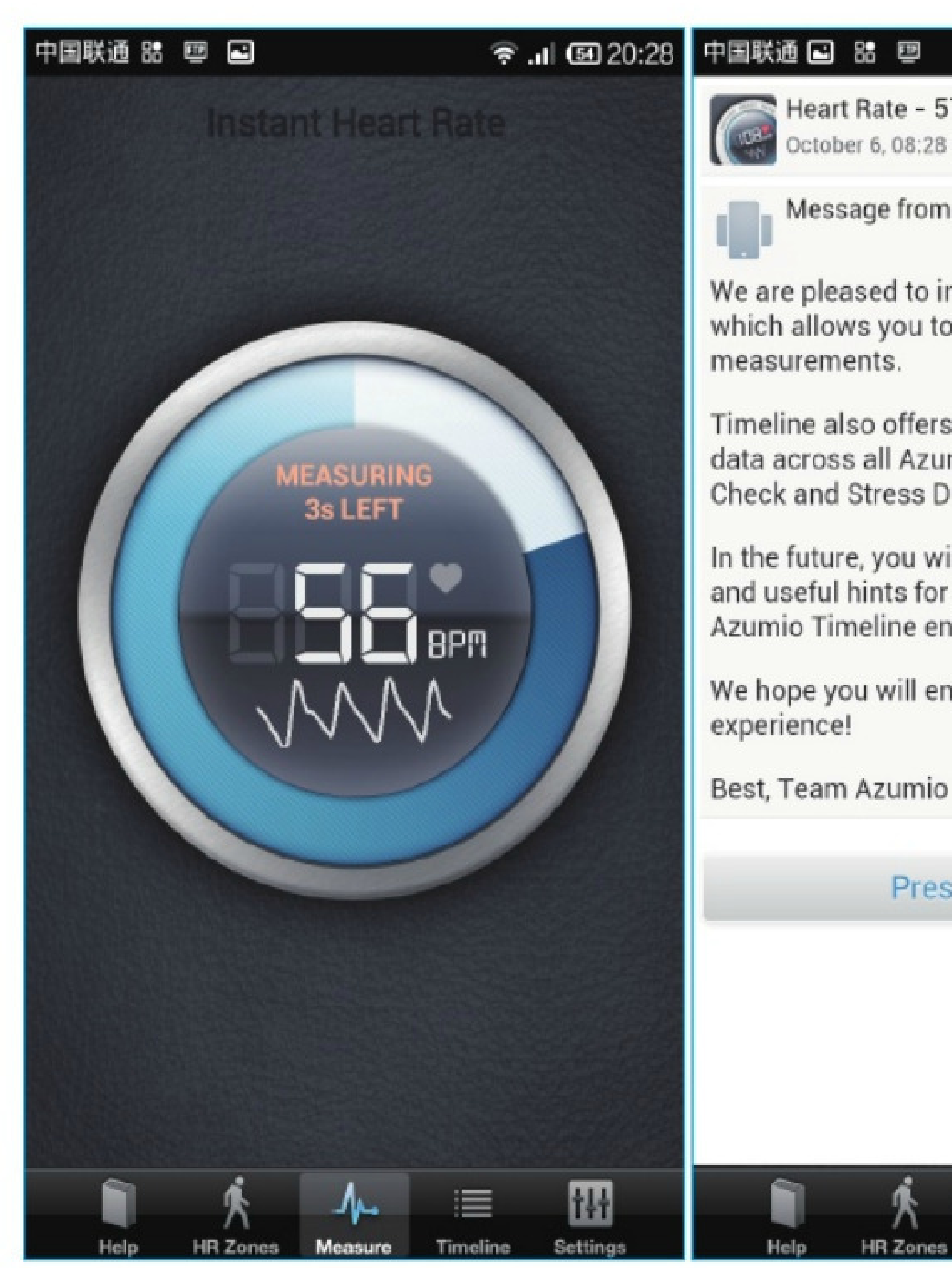
尽管自尊心受损，我还是接受了老师的建议，只要上学就在书包里塞上两本新华字典，让它沉得像个沙袋，可一直令我不解的是，成绩为什么上不去呢？一定是老师骗我。再后来，班主任发现了书包里的秘密，于是故意刁难我：“既然你这么喜欢字典，就用查部首方法找到‘口’字吧。”紧张之下，我不论怎么翻也找不到，最后翻到“如”字时喜极而泣：“哎呀！原来你小口子和女生在一起！”

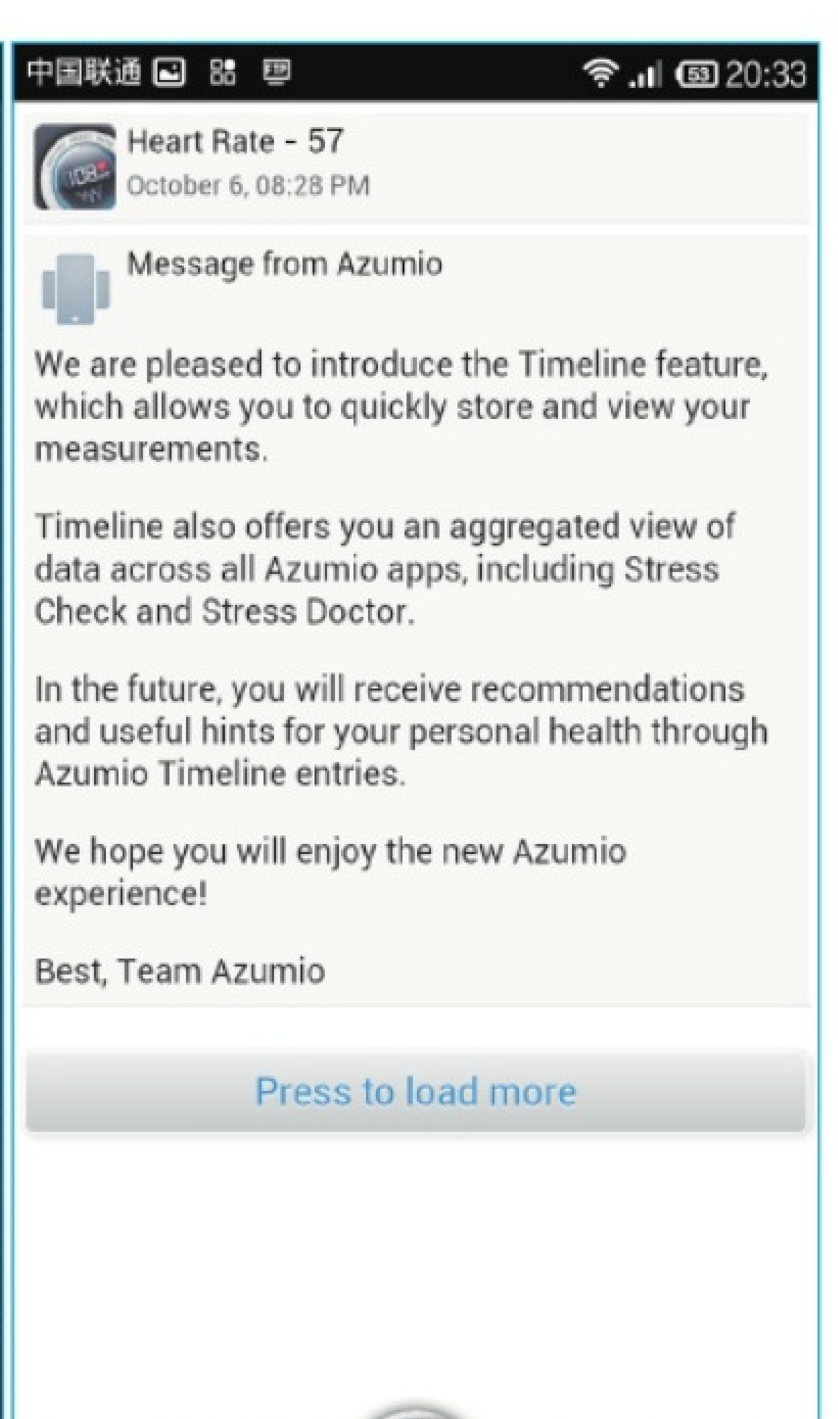
感谢科技的进步，如今我们只需一部手机就能安装各种字典。中文字典方面，除了《新华字典》外，笔者强烈推荐大家再下载这款“萌典”，它特别有助于中文专业的同学了解汉字的词源。萌典来自于我国台湾地区，这个优秀的开源项目有许多好心人参与开发维护，相信未来一定会做得越来越好。字典部分取自于《重编国语辞典修订本》《台湾闽南语常用词辞典》及《台湾客家语常用词辞典》，中英、中法、中德翻译对照的来源为CEDict、CFDict、HanDeDict，另外它还有常用字的笔顺动画、发音，不需联网即可查阅。

说了一大堆，你一定还在纳闷它为什么叫“萌典”吧？难道是像网络中的“萌”一样，指字典很可爱？其实不然，“萌”字的本意，是指草木初生的芽，事物发生的开端或征兆，这部词典取名为“萌典”，是希望将“萌”还原成开端、草木初生的意思，当然也可能是用来形容自己是一个刚出生不久的新字典。不管怎样，喜爱传统文化和闽南语的读者朋友一定不要错过。



■萌典的在线版本





■平台：iOS/Android/WP
■售价：12元

■左图：健康的静心心率一般在60以下
■右图：软件会生成记录，未来还可以通过邮件发送健康报告

Instant Heart Rate

利用摄像头拍摄血液流动规律，进而分析出心率，数据结果比较准确，可作为健康参考，帮你保持健康的体魄。

■沈阳 阿诺

哎呀，大表弟又进医院了！起因是我们参加了本地慈善团体举办的一场5千米长跑比赛，他在最后冲刺阶段体力不支，一个踉跄飞身摔倒在地，原地挣扎了几下后竟昏死过去，在场人士纷纷表示被他壮烈的倒地姿势惊呆了，并明确禁止他参加以后的任何比赛。

从医院出来后，大表弟像着了魔一样，整天疑神疑鬼自己心脏有问题，走在街上遇到漂亮姑娘，立马像疯狗一样冲过去，一把抓住人家的手就往自己的胸口揉搓，口中还念念有词：“姑娘，救救小生我吧，小生的心脏跳得好快呀！”结果是要么被姑娘打一顿，要么被姑娘的男朋友暴打一顿。不过也有心眼好的，她们通常会劝说：“有病，就不要放弃治疗。”

为了避免他再闹出什么花样，笔者建议他用“Instant Heart Rate”测量并记录心率，真有异常必需去院检查。测量的方法是：启动软件后手机的闪光灯自动开启，把手指轻轻放在摄像头上保持不动，软件就会显示出当前的心率，大约10秒过后测试完成，可以将得到的数据保存在云端。这里还要提醒大家，如果出现无法注册账号或无法访问服务器的情况，可使用我们此前介绍过的“fqrouter2”来解决问题。

对于不同心率代表的健康状况，软件在“HR Zone”中有比较详细的说明，比方说“Warm Up”是最高心率的50%～60%，“Fat Burn”是60%～70%，“Cardio”是70%～80%等等。如果你想减肥，最好要保持运动时的心率维持在“Fat Burn”级别，因为这时的热量消耗有85%会取自于脂肪，减脂效率极高。而如果你稍稍一活动，心跳就直逼最高心率的80%以上，就应该注意平时的运动和休息了，因为你的心脏可能面临潜在的健康风险。

另外，要是你不喜欢收费软件，免费的“Runtastic Heart Rate”也有同样的功能，测量效果也不错。P



■我们都要有一颗健康的心脏，心率是很好的衡量标准

■平台：iOS/Android
■售价：免费

■左图：TripAdvisor的三要素：图片、景点信息、点评
■右图：旅游三要素：酒店、餐厅、景点

TripAdvisor

简洁有爱的旅行指导类应用，世界范围内有不错的用户基础，可查看附近景点和餐厅，帮你规划完美的旅程。

■沈阳 阿诺

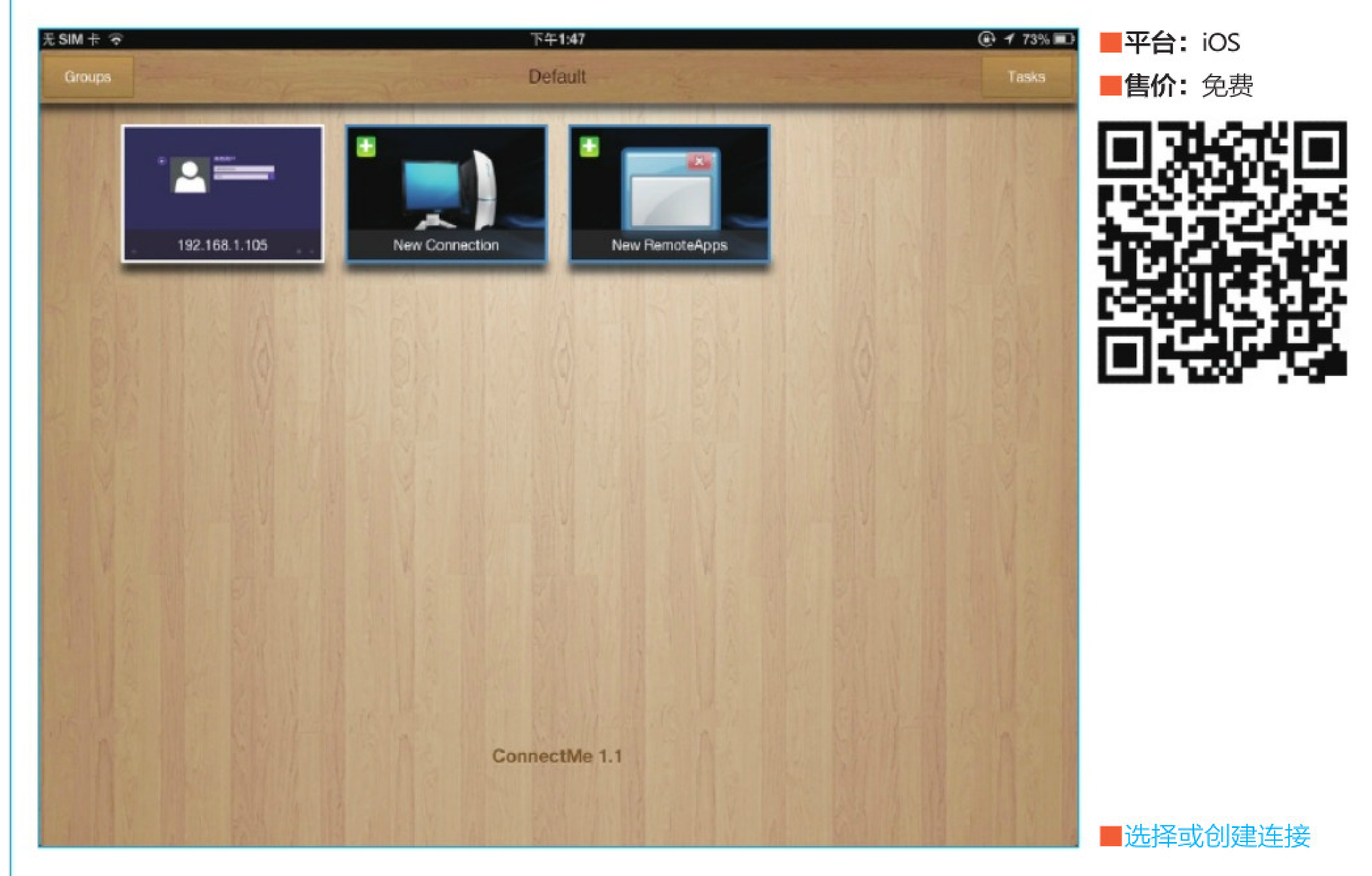
平时工作学习难得放松，长假一年也只有那么几天，怪不得大家宁肯挤成馅饼也要去外面旅游一圈。久而久之，假期其间的新闻变得特别模式化，总结起来有以下几种：1. 女游客景区冲突大打出手，网友质疑有人男扮女装；2. 高速公路水泄不通，两司机下车聊天成就一段好姻缘；3. 中国游客海外出手阔绰，回来一查全是A货；4. 看升旗后留下数吨垃圾，垃圾桶放得太远被问责；5. 奸商景点宰客，胆大妄为竟开假发票……好吧，既然外出旅游那么辛苦，不如宅在家里睡大觉！

话虽如此，可谁不爱旅游呢？旅游是生活中极好的调味剂，手里还攒着几天年假的你，旅游前先用“TripAdvisor”好好规划一下吧。该应用隶属于网站“TripAdvisor.com”，这家网站号称是全球最大最受欢迎的旅游社区，也是全球第一的旅游评论网站，有超过1000万注册会员及2500多万条评论。TripAdvisor在美国、英国、西班牙、印度、中国等地都设有分站，总共包含了全球超过400 000家酒店和90 000个景点的信息介绍。

使用三星手机的朋友应该对它更熟悉，其国内版本早就作为Galaxy S4的预装旅游应用了。笔者向来反对预装行为，厌恶绑架用户，因此心中一直对它有些偏见。最近试用了一下，没想到功能上可圈可点，比方说它的界面非常直观，搜索、浏览都在最显眼的位置，当你要查找附近景点时，点进去就能迅速获得图文并茂的相关信息，甚至连地图、电话都清清楚楚地列在那里。其他人的评论最有参考价值，不仅有中国游客的评价，还有很多是洋人用英文写的，特别有国际范儿。



■iPad版看图更方便



■平台：iOS
■售价：免费

■选择或创建连接

ConnectMe RDP

只要操作系统支持Windows远程桌面，就可以用它来远程操控电脑，Mac用户只有羡慕的份喽！

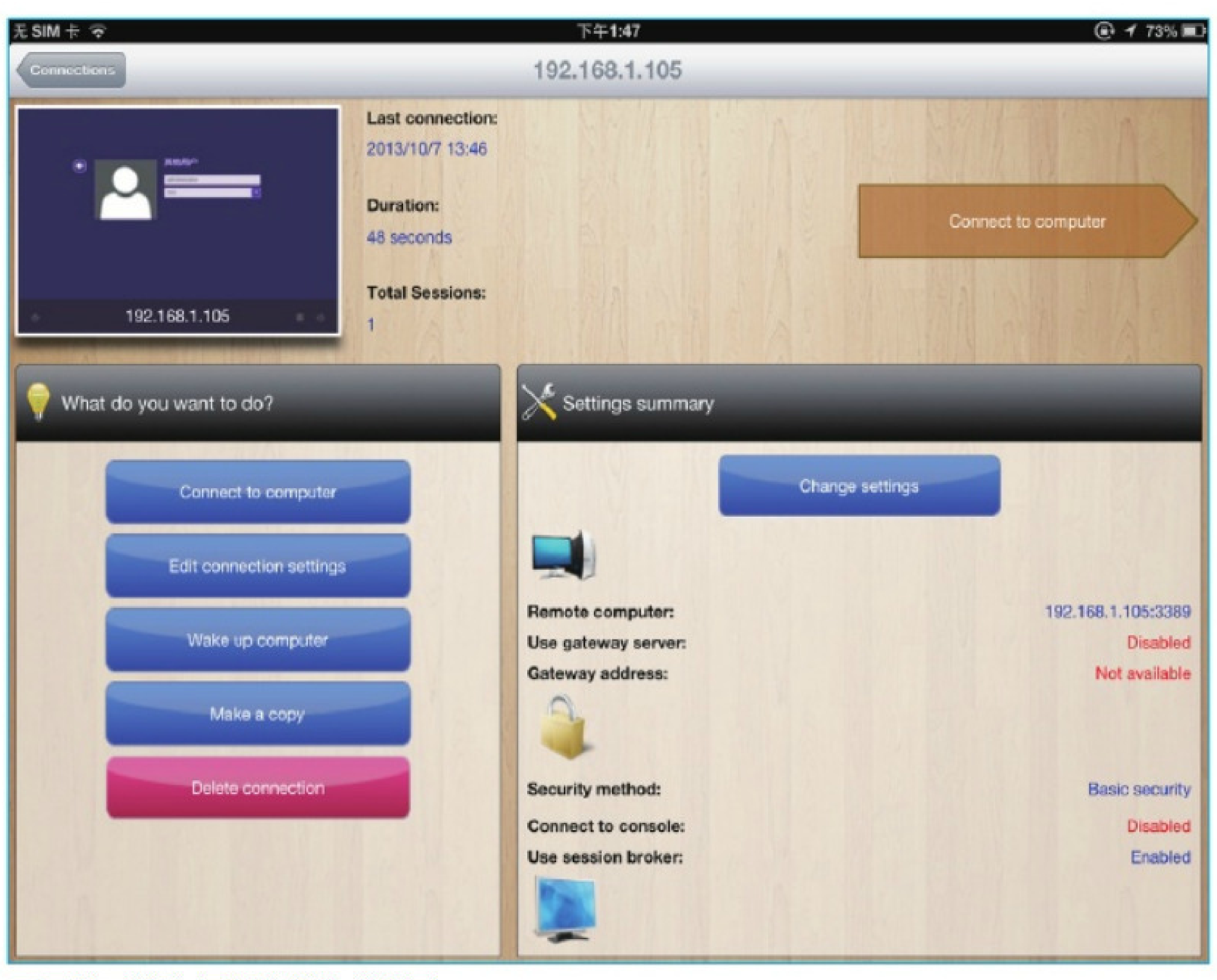
■沈阳 阿诺

电脑修得好，不怕过节没人找。仔细观察你会发现，每个小团体都有个专门负责修电脑的“小呆”，笔者很不幸，一直扮演那个角色。某天，一位浓妆艳抹的女同事问为什么她的电脑一到晚上就进不去系统，笔者冥思苦想才搞明白，原来她用了脸部识别软件，晚上卸了妆，电脑死活认不出来了。还有我的上司，拿一张被他一屁股坐碎的破光盘，要求我为它进行磁盘碎片整理，这不是强人所难吗？

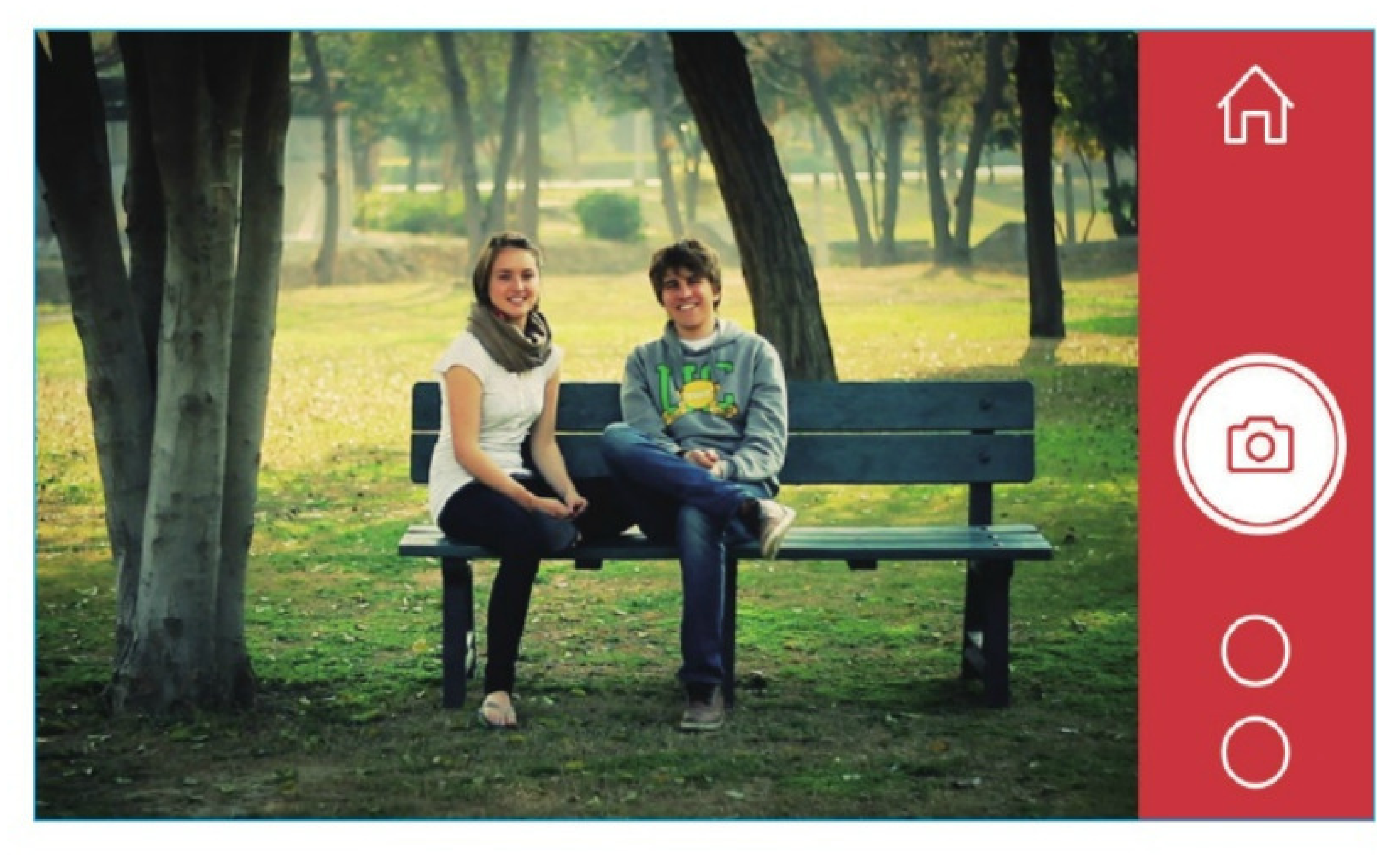
这些还算好的，毕竟平时人在公司，都是些手边儿的活。最麻烦的是人已到家，女神一个电话就又得屁颠屁颠的出门了。这不，女神昨天又让我去修电脑。重装系统安完软件，忙完已是深夜了，正当我准备回家时，女神说：“别急嘛，坐下和我一起喝杯咖啡。”你们知道吗？当时我火大极了，因为明天还要上班，有这时间回家补觉多好，于是马上冒雨骑车回家了。从此以后，我推荐她使用Windows的远程桌面功能，不管电脑出什么问题，我都可以在手机上用“ConnectMe RDP”来远程修理，再也不用往她那儿跑了，是不是很聪明？

ConnectMe RDP利用Windows自带的远端桌面协议，无须在电脑上安装任何服务端即可使用，应用截稿时依然为限时免费（笔者认为原价不值得购买）。除了基本功能外，ConnectMe RDP还支持快捷文件传输，远程控制音频流，同时控制多台计算机，从网络中下载文件等特色功能。

首次启动，软件会提示用户观看教学视频，究竟如何设置已经说得很详细了，这里不再赘述。需要注意的是，如果你的Windows系统不支持远程桌面，还是老老实实用回免费的“Teamviewer”“Splashtop”等工具吧，功能更多设置也更容易。



■可随时修改远程计算机的设置



■平台：iOS
■售价：12元

■拍下第一张照片

groopic

几个好友一起合影，摄影师总会被遗忘在外。groopic用巧妙的办法弥补了这个遗憾，还你一个完美集体照！

■沈阳 阿诺

一对夫妇找摄影师拍纪念照，两人就摆姿势的问题产生了分歧，女人说："我的手必须放在身后才比较写实。"男人说："如果你想拍一张写实的照片，应该把手放在我的钱包里！"

说到拍照片，笔者真是有说不完的话，因为自己平时最大的爱好就是摄影，器材也还不错，朋友结婚或纪念日，都会找我给他们拍几张。有时在外拍照，会有其他摄影师好奇地走过来问："请问，能不能教教我，到底有什么诀窍才让你的客户笑得如此自然？"我通常会这样回答："你也可以让他们笑得很自然呀，只要你告诉他们这次拍摄不收费就成了。"

平时和朋友出去玩，最好的拍照工具其实就是手机，手机随用随拍，一点不累赘。但用手机拍照最大的遗憾莫过于不能用三脚架，总要把自己排除在外，大家看照片时都会问："阿诺那天去哪了？"使用拍照工具"groopic"，相信这种尴尬就不会再发生。

使用groopic拍摄一张照片后，屏幕上会留有"残影"，这时找来一位小伙伴接管手机，摄影师回到刚刚合影的位置，小伙伴用手机对准残影拍摄第二张照片，两张照片就能完美合成一张了。自己一个人的时候，也可以用groopic来玩"影分身"特效——把手机放在固定位置，拍好一张后换个位置拍第二张，效果很逼真！此外不得不提醒一下，截稿时这款应用的售价恢复到了12元，此前一直是限免状态，推荐大家等待再免时购入！

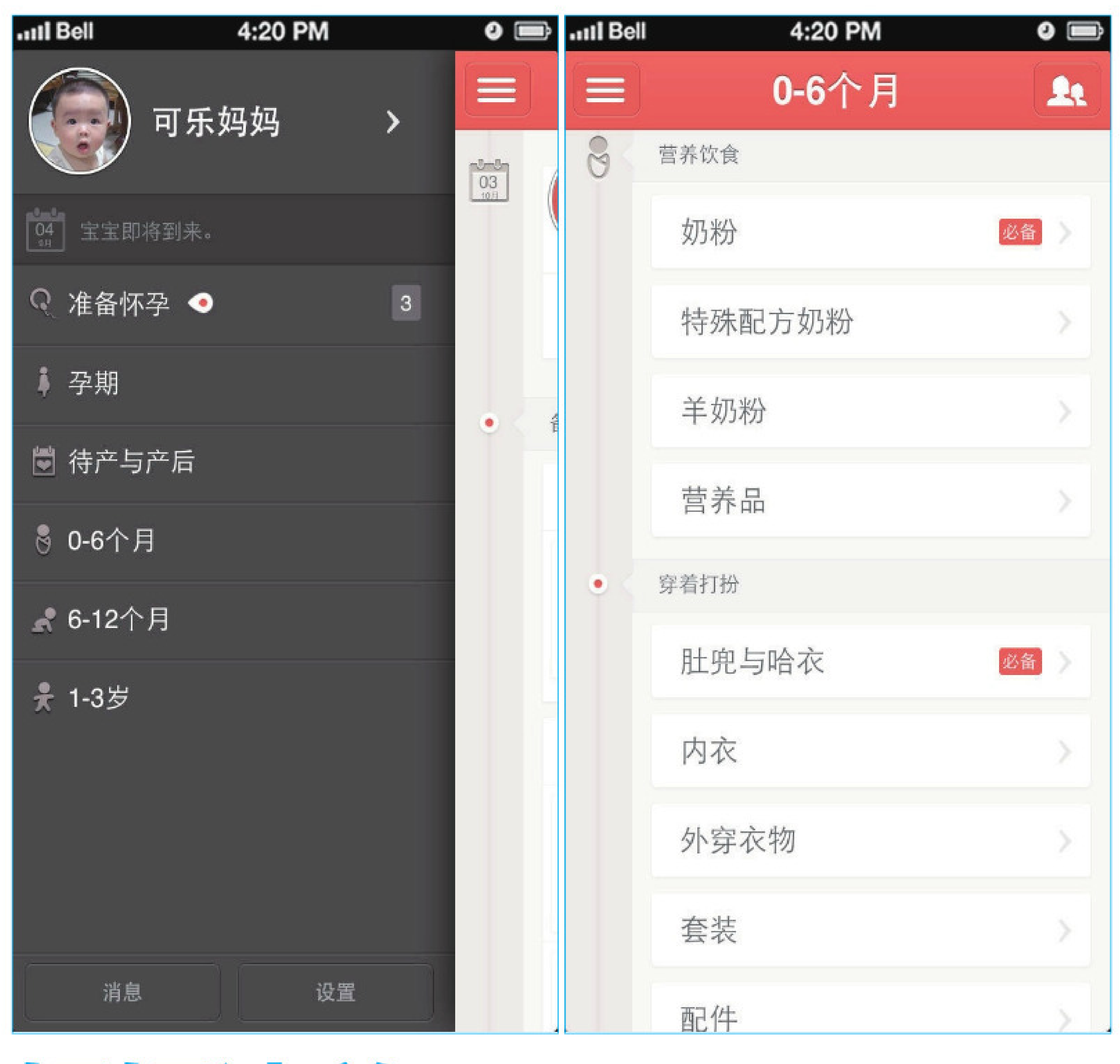
既然谈到拍照片，顺便再分享两个笔者总结的人像拍摄技巧：1. 顺光拍摄时，在按快门前让模特轻轻吸一口气，这样模特的眼睛会显得更大，气色也更好；2. 让模特的眼睛看较暗的地方，比如草丛或背光阴影里的东西，因为这样人的瞳孔会自然，照片拍出来眼睛亮亮的。P



■拍下第二张，注意看屏幕中的"残影"



■最后合成的效果，毫无破绽



■平台：iOS
■售价：免费



■左图：登陆后可以在左侧选择不同时期
■右图：十分详细的分类，貌似买全得花很多钱

妈妈清单

“妈妈清单”涵盖从怀孕到孩子3岁所需的购物指南，商品琳琅满目要什么有什么，甄别好坏即可放心使用。

■沈阳 阿诺

笔者一位女性同学始终找不到如意郎君，无奈到算命先生那里求姻缘，算命先生说：“你八字全阳，可镇宅、可盗墓、可驱鬼，唯独命中克夫，何况您这面相……啧啧啧，真是不好说。”后来，这位姑娘考上了机械自动化方面的研究生，3年之后，她在众星捧月下选了一位最英俊的小伙，现在就快要生小孩了，按她的话说，这就叫知识改变命运！据传，许多大龄未婚女青年纷纷效仿，到大学里四处听“和尚班”的位置。这个故事告诉我们：先天条件很重要，后天努力与方向更重要。男青年也要领会其中道理：不管当前条件多艰苦，忍一时风平浪静，眼光要放长远些。

现在社会压力大，年轻人都忙着赚钱还房贷，有额外精力养孩子的人算得上是某种意义上的成功了。既然这样，笔者就把这款“妈妈清单”推荐给各位成功人士，祝你们都能快乐当爹，快乐当妈。“妈妈清单”提供从准备怀孕到孩子3岁期间每个阶段的购物清单，使用新浪微博登陆，还可以看到其他用户都购买了什么，参考他们的评价，用户也可以收藏心仪商品，关注价格变化。

首次登陆，你要从“准备怀孕”“已怀孕”“宝宝已降生”中选择一个，之后软件会自动生成清单，分为多个详细类别。例如在“0～6月”选项下，清单分为营养饮食、穿着打扮、日用杂货、清洁护理等分类，每类下又有更多细分选项，再次点选它们就能看到相关商品了。商品还分为必备和非必备，算是为用户提个醒吧。

很明显，“妈妈清单”的盈利模式是为一些产品做推广，希望在细分市场中获得话语权，而用户得到的实惠就在让自己购物时有些头绪，不至于忘了必买的东西。由于笔者没有这方面的经验，对其推荐商品的品质就无法给出判断了，不过相信大家都能有一双慧眼，终究生小孩是件大事，不能像淘宝充话费那么随便。



■评论什么的参考一下就行了，别全当真





■平台：iOS
■售价：免费



■左图：要的就是这种效果
■右图：一大堆素材可供使用

Simple blow-off camera

要模仿动漫里各种被“气功波”震飞的照片？只需这款应用就能实现！虽然这股潮流目前有点降温了，可谁知哪天又火了呢……

■沈阳 阿诺

你有没有想过，为什么凡是超能英雄题材的动漫影视作品，基本都大受欢迎呢？笔者给出的答案是：现实生活实在是太无聊了。仔细想想你就明白，现实中，披着红斗篷从楼上跳下去的绝不是超人，他只是想寻死罢了；现实中，双臂向后、掌心向上保持不动跑步的，绝不是火影忍者，他只是患上了中二病或关节炎；现实中，拽着钢丝从你的窗外一闪而过的，绝不是在用立体机动装置与巨人战斗的调查兵，他或许只是个运气不好的高楼外墙清洁工……当你想通了这一点，便会更喜欢虚幻的世界，现实也变得更无趣了——人类的想象力多么神奇，竟然会让人上瘾！

想象力丰富的人一定有很多朋友，爱说爱笑。平常生活中，我们用“Simple blow-off camera”（简称“SB Camera”）合成照片恶搞一下，满足一下自己拥有超能力的愿望吧！SB Camera专注于一种特效——用气功波把人打飞。有人一定会说，我可以用任何相机＋Photoshop制作出类似的效果，这当然没错，不过你需要找到好多同伴配合你，而由于SB Camera内置大量恶搞素材，自己一个人就可搞定，而且还会产生一种“我有好多朋友”的幻觉。

忽略SB Camera界面底部的广告（操作时会自动隐藏），该应用就没有其他令人不悦的设计了，我们导入或拍摄一张照片，再在底部选择素材拖拽到恰当位置，点击“OK”确定即可，最后还可通过Facebook、Twitter、Line分享或保存到本地。软件有4个控制按钮，分别可以调亮、调暗素材颜色，水平翻转素材，以及撤销上一部操作。P



■某位用户的作品，力气很大的样子



■平台：iOS
■售价：免费



■左图：能猜出你喜欢哪些食品
■右图：健怡可乐的安全信息

百品求实

中国的食文化真是博大精深，苏丹红、三氯氰胺、瘦肉精什么的来者不拒。为健康着想用“百品求实”，吃得明白，吃得安全！

■沈阳 阿诺

分享个甜蜜的真实故事：笔者一位吃货朋友，最近不知为何琢磨起了减肥，他的妻子为了支持他，不知想出了多少花样。有天半夜他实在太饿，偷偷潜入厨房走近冰箱，却发现妻子冰箱门前刻意摆了一部电子秤，上面贴着他的期望体重，于是他只好低着头，羞愧又感激地回去了。后来，他的妻子又想出了一个绝招，为他专门定制了食谱，不仅热量低，而且食材的气味令人反胃，甚至卖相可怕得让人无法直视，以至于他平时见了我们都会流口水……

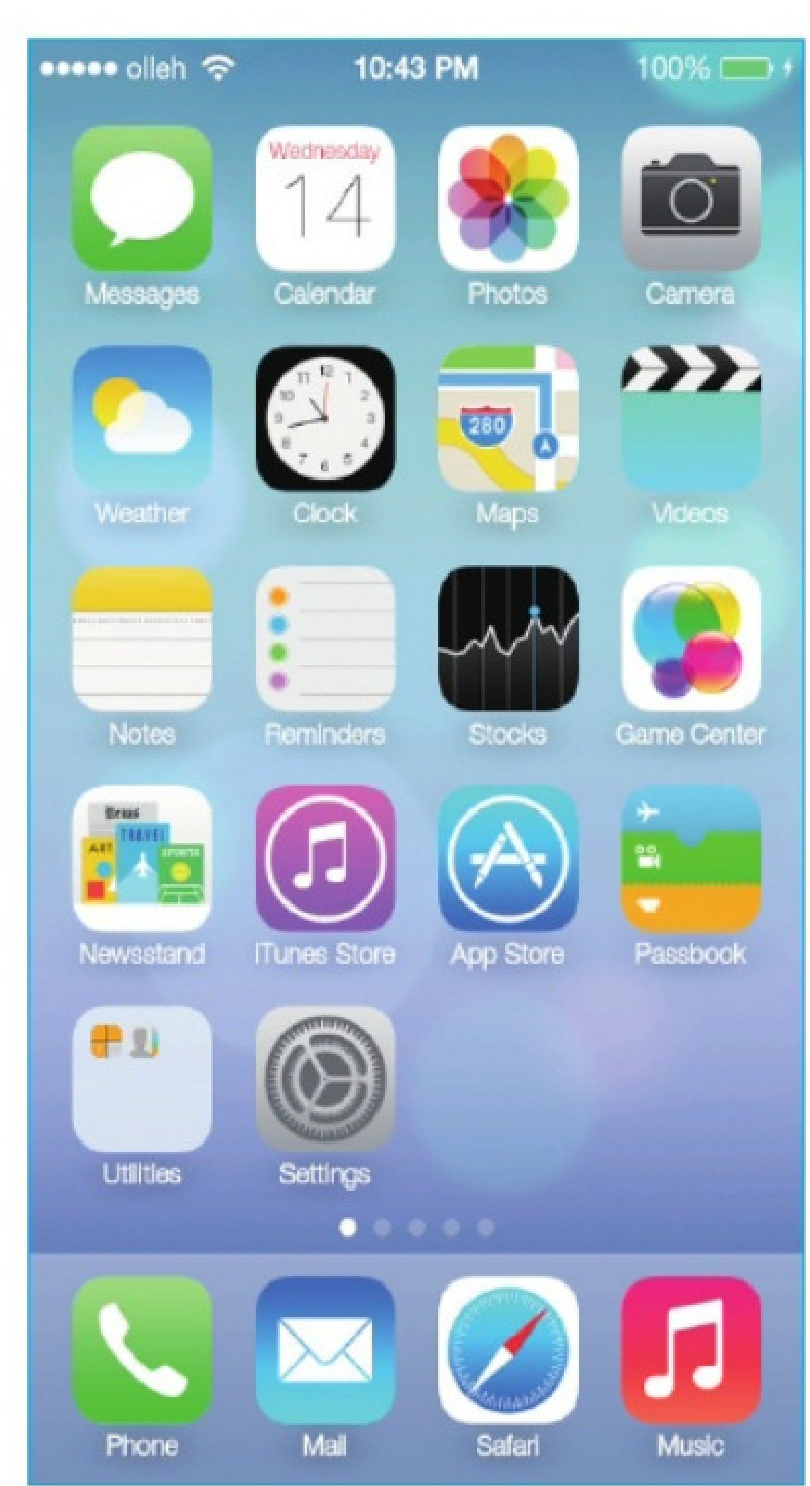
见他如此痛苦，大家都劝他：体重只是个数字，吃得健康更重要，身体才是革命的本钱啊！听人劝吃饱饭，他果然是个讲理的人，半个月就胖回去了。虽然表面上看他的减肥计划失败了，但实际上我们这些身边的人都受益了，因为平时耳濡目染受他影响，学到了很多健康饮食常识，几个爱吃垃圾食品的人不仅有所收敛，更渐渐关注起食品安全了。

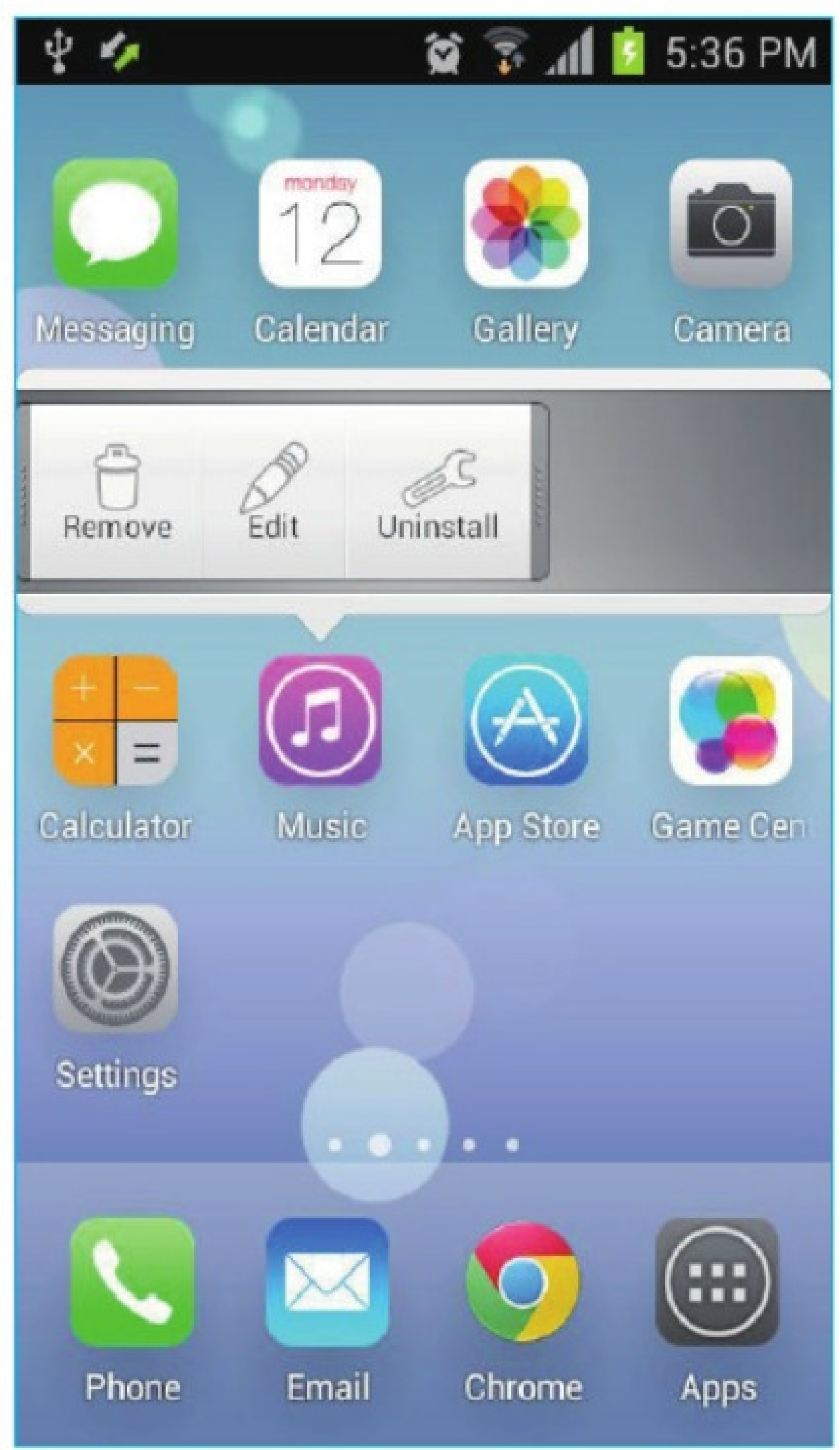
回想国内这几年的食品安全问题时有发生，或许我们首要关注的，不是什么体重能否达到期望标准，而是是否能吃得安心。除了期望有关部门加强整治，我们也要有自己的“防身武器”。这款“百品求实”推荐给大家，它号称涵盖20万种产品的数据信息，共收录全国各大超市内90%以上的包装食品，用它扫一扫条形码，你就能知道产品所含的能量、脂肪、碳水化合物等营养信息。比方说一种饮料，你能查到它是否真的不含糖，到底是浓缩果汁还是鲜榨果汁等等。不想扫码的话，另一种查询方法是用内置的搜索工具条，在任意页面向下拖拽就能看到。

作为一款健康类的应用，百品求实还算比较贴心，比方说它会在主界面每天展示一条小贴士，提醒你吃些应季的蔬菜水果，或者提供肉类的营养烹饪方法。最重要的是，它还会给出食品安全警示，也会教你如何鉴别真伪。P



■扫描条形码获取数据





■平台：Android

■售价：免费



■左图：这难道不是iOS7的截图吗？太逼真了！

■右图：看看这个，知道是高仿的了吧

iLauncher

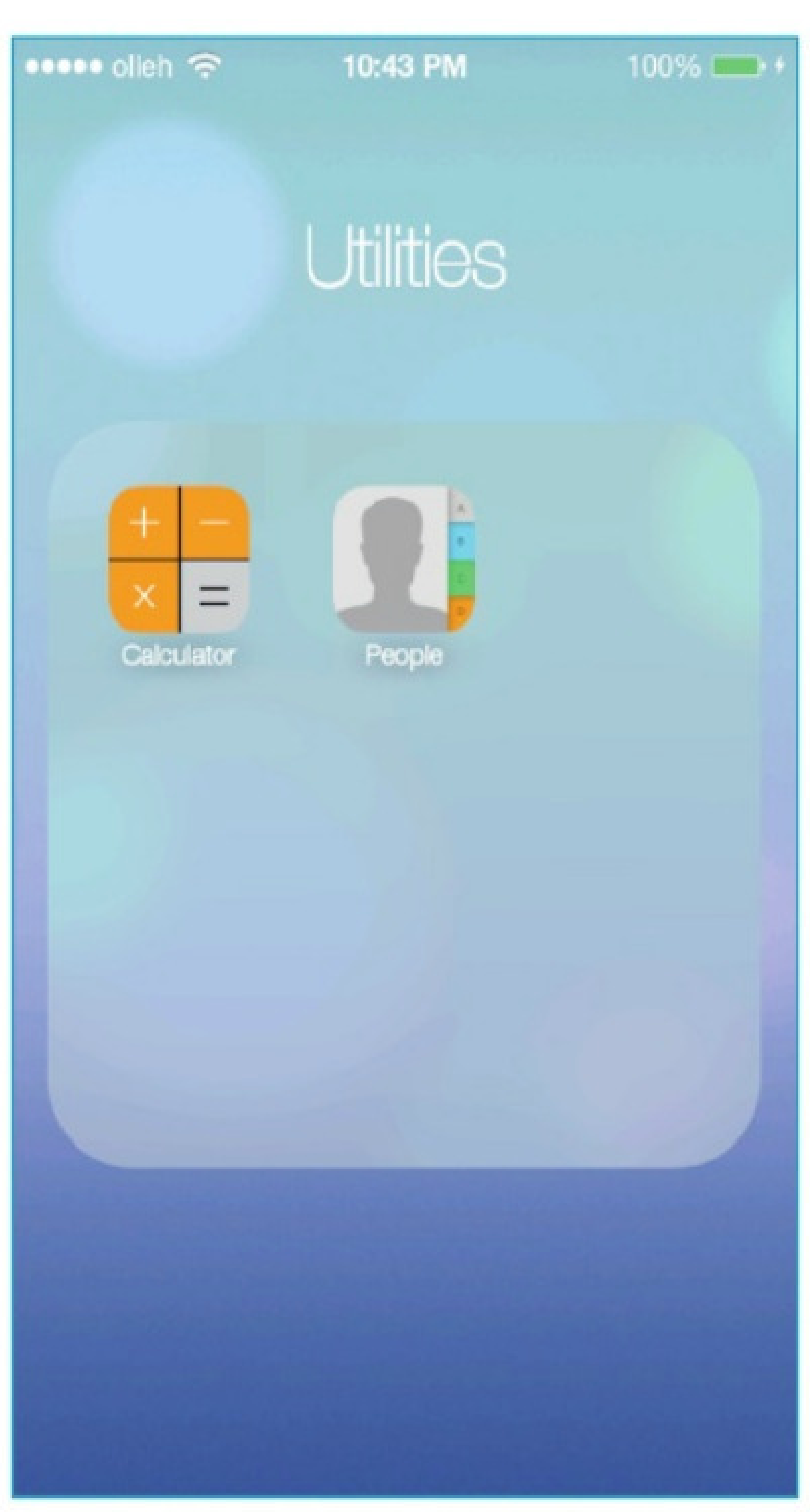
如果不喜欢Android默认主题样式，iLauncher可以让你体验iOS7界面。粘上金色贴纸，说是“土豪金”也有人信！

■沈阳 阿诺

苹果发布这代iPhone 5s/5c时，笔者认真地看了发布会，由于没盼来廉价版iPhone，我曾自信地预言苹果这代在国内市场必定完蛋。然而现实狠狠地抽了我一个嘴巴，“土豪金”销售火爆一度卖断货，淘宝惊人的销量也不像是假的，难不成金色的外壳有什么神奇魔力，还是大家都认准了iPhone 5s的A7处理器和指纹识别功能，又或是多数人中了苹果的营销圈套？

为此笔者做了一个小实验：在网上找到了一张iPhone 5s的实拍图，发给好友说这就是自己刚拿到手的，然后选择一部尺寸大小差不多的Android手机，套上卡通保护套，再用第三方启动器“iLauncher”模拟iOS7的界面，最后把这部手机递给朋友把玩。结果很有趣，几个不太懂手机但平时嚷嚷着要买iPhone的人，真以为它就是iPhone 5s，还对它流畅的界面赞不绝口。这恰恰说明，许多平时只是打电话、聊微信、刷微博的人，实际上没有更换手机的必要，他们对于新手机的关注，与硬件升级、系统功能基本无关，仅仅是在追逐一个时尚符号而已。

持怀疑态度的你，也可以在Android手机上安装iLauncher试一试。iLauncher对系统版本的要求很低，古老的Android 2.2也可以，硬件要求同样不高，单核+512MB就能跑得飞快，逼真的动画效果一定会给你留下深刻印象，细节的仿真度几乎是同类应用中最好的（日历与时钟与iOS7完全一样）。iLauncher同样支持高分辨率，瞬间就能把Android平板变成iPad。用了这款应用，只要能说服自己在用着iPhone 5s，其他人其实真的不会在乎你到底用的是什么……



■iOS风格的文件夹也是有的



■平台：iOS/Android
■售价：免费

■左图：智能监控余票
■右图：没有票了？用智能查询试一试

智行火车票

自从用了该软件的智能购票功能，热门线路买到座票的几率大大提高了。电话自动重拨、在线支付等功能让抢票很容易！

■沈阳 阿诺

大表弟每次上火车前都是笑容满面，下车后又是一脸愁容，我纳闷地问他为什么，他说：“只要坐火车，总预感身边会是位美女，但每次又不是，真让我失望。”功夫不负有心人，某年春运他真的在火车上认识了个漂亮姑娘，两人挤在一起畅聊人生，一路彼此照顾，最后互留了联系方式。但没多久，两人就不再来往了，大表弟感叹：“我二人只可共患难，不能同享福啊！”

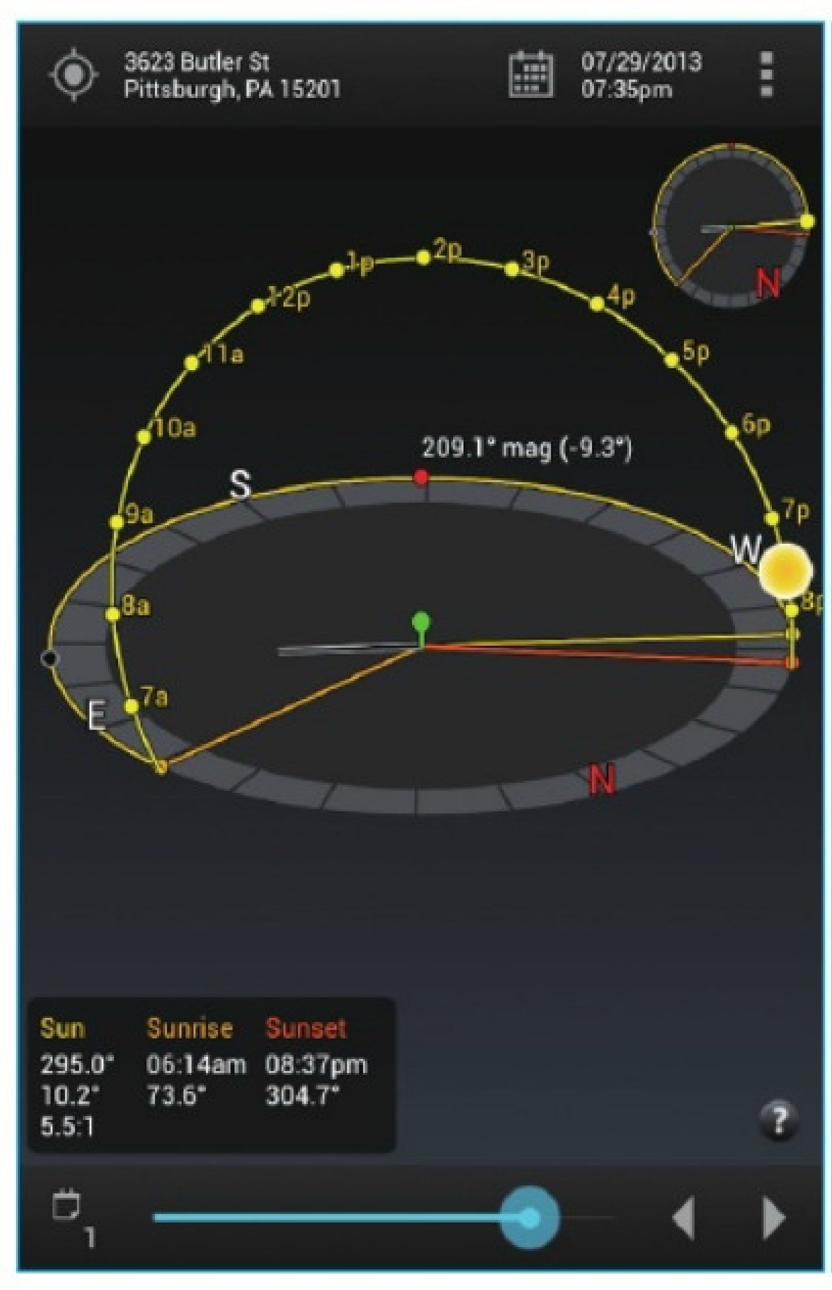
节假日高峰期乘坐火车的辛苦，过来人都深有体会，尤其离春节越近，身在异乡的人就会越焦虑，不过就算火车上再挤，有票能回家也很幸福。12306网站开通后，看似缓解了买票难的问题，但实际上该买不到票的人照样买不到，票贩子依然猖獗。不管怎样，为了增加坐着过节回家的可能性，你必须再掌握一项技能——玩明白网络订票。笔者两个月前曾介绍过一个手机上的查票、订票工具“猜火车”，与它相比这次推荐的“智行火车票”更智能，大家下载留用吧。

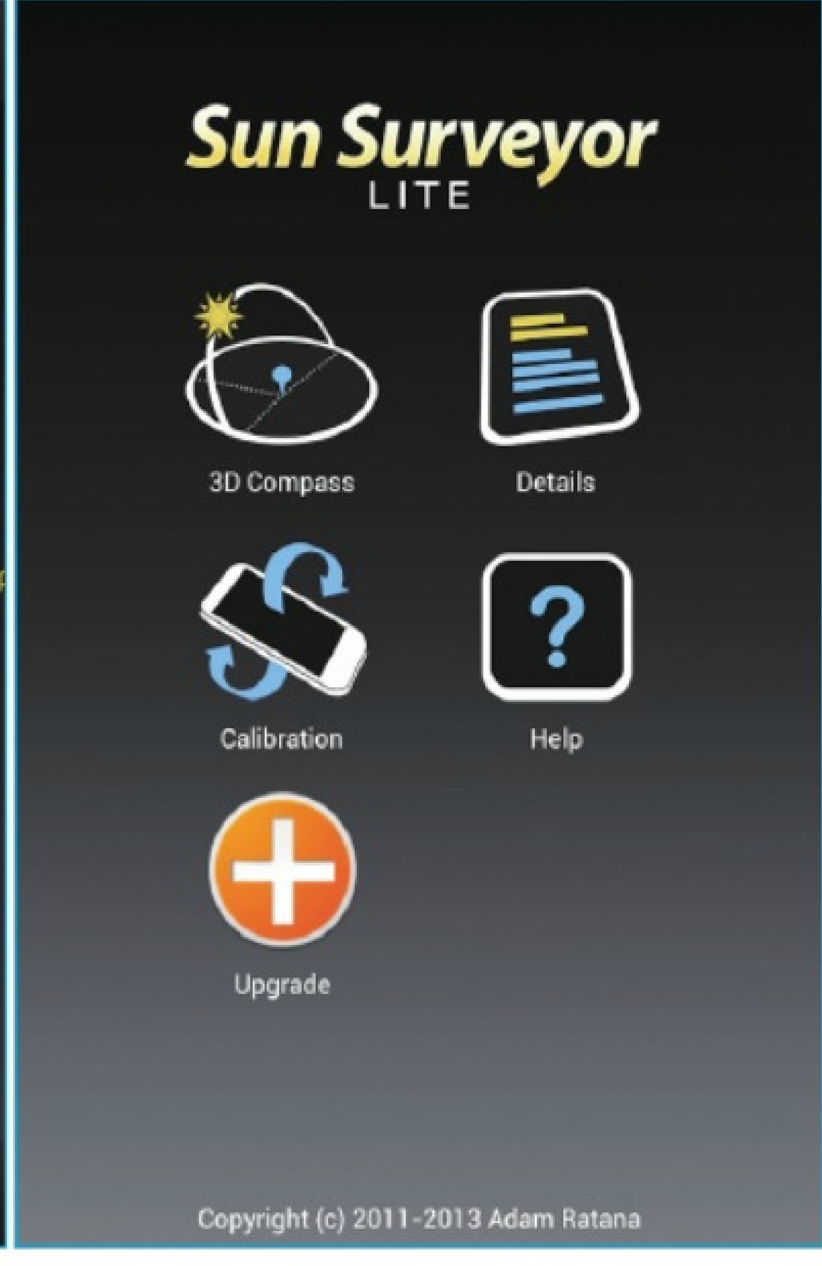
先说最重要的，智行火车票有个功能叫“智能查询”，例如阿诺要坐车去北京，通常情况下直接买沈阳到北京的票即可，但是在高峰期沈阳站买不到票时，我就可以使用该应用的“智能查询”功能，它会全自动查询，找到沈阳站附近站点的余票，如买提前两站甚至是首发站的票，相当于多花点钱保证占到座。其他功能中，“余票监控”相当于自动刷票，一旦有票会第一时间通知你，另外该应用还支持手机付款、电话抢票等功能。

还要提醒大家，12306是互联网上唯一的火车票正规购票渠道，我们使用第三方的服务时一定要留个心眼，尽量不使用其自带的支付功能，以免个人信息泄漏或产生其他风险。



■实在不行就这样回家吧……





■平台：iOS/Android
■售价：免费

■左图：计算出的太阳运行轨迹
■右图：免费版本的所有功能

Sun Surveyor

从现在起你就是追逐太阳的夸父，不过这次你用的是智能手机。
这款软件可用来测量太阳以及月球在天空中运行的轨迹！

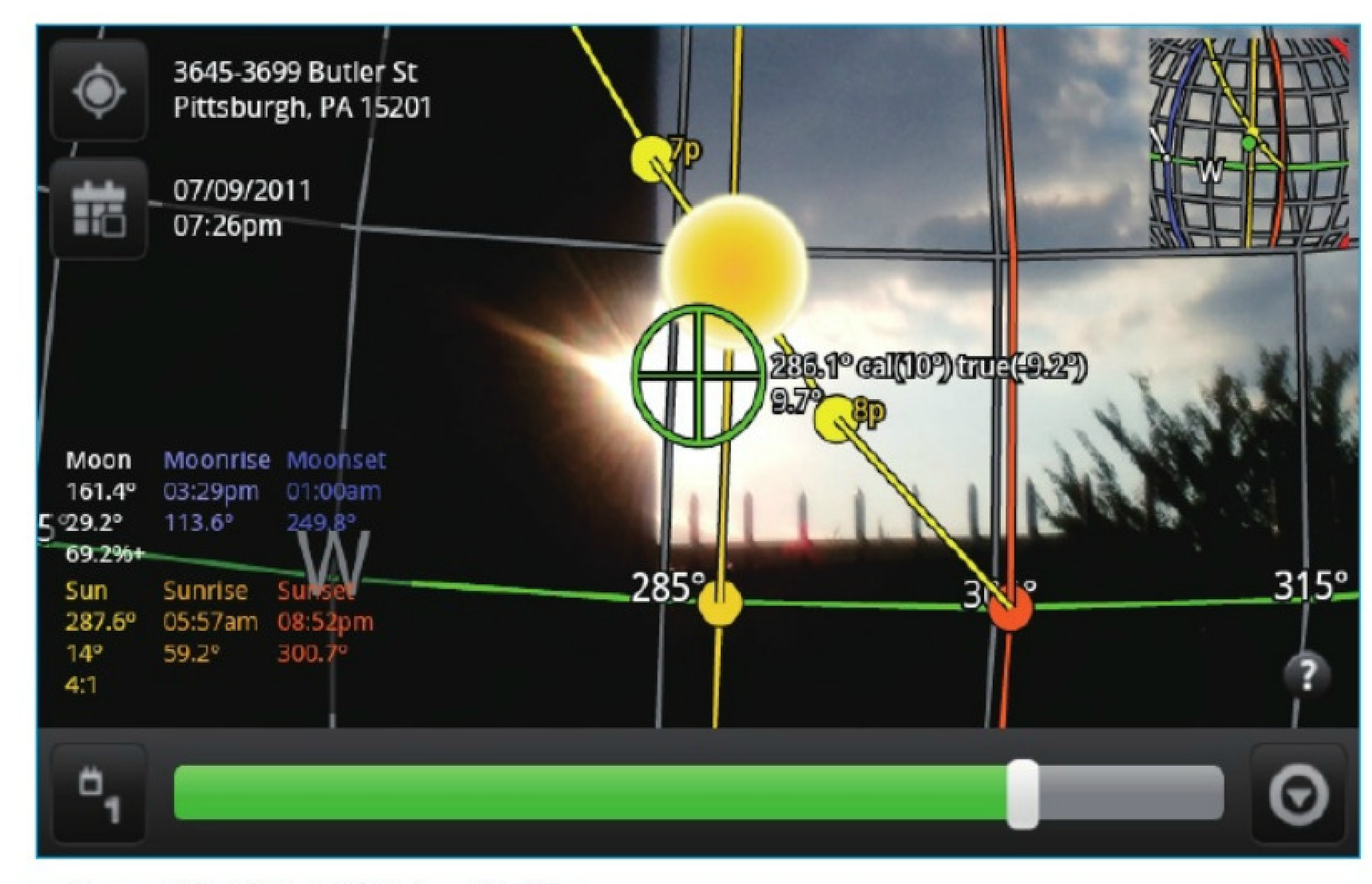
■沈阳 阿诺

有些人天生喜欢晒太阳，有的人又怕得要命，大多数女孩子都怕被太阳晒黑，走到哪都要打着伞。这天中午，太阳又大又毒，一个女孩撑伞顶着大太阳，独自坐在广场一动不动。先后路过的几个小伙子与她搭话她都不理，神情似乎很忧伤。众人不忍离去，纷纷围观等着看她有什么举动。一群人被暴晒一个小时后，她转过头来问大伙：“你们……也是蘑菇吗？”再后来，她被几个穿白大褂的医生带走了，医生临走时连连抱歉：“不好意思，真对不住，没看住……”

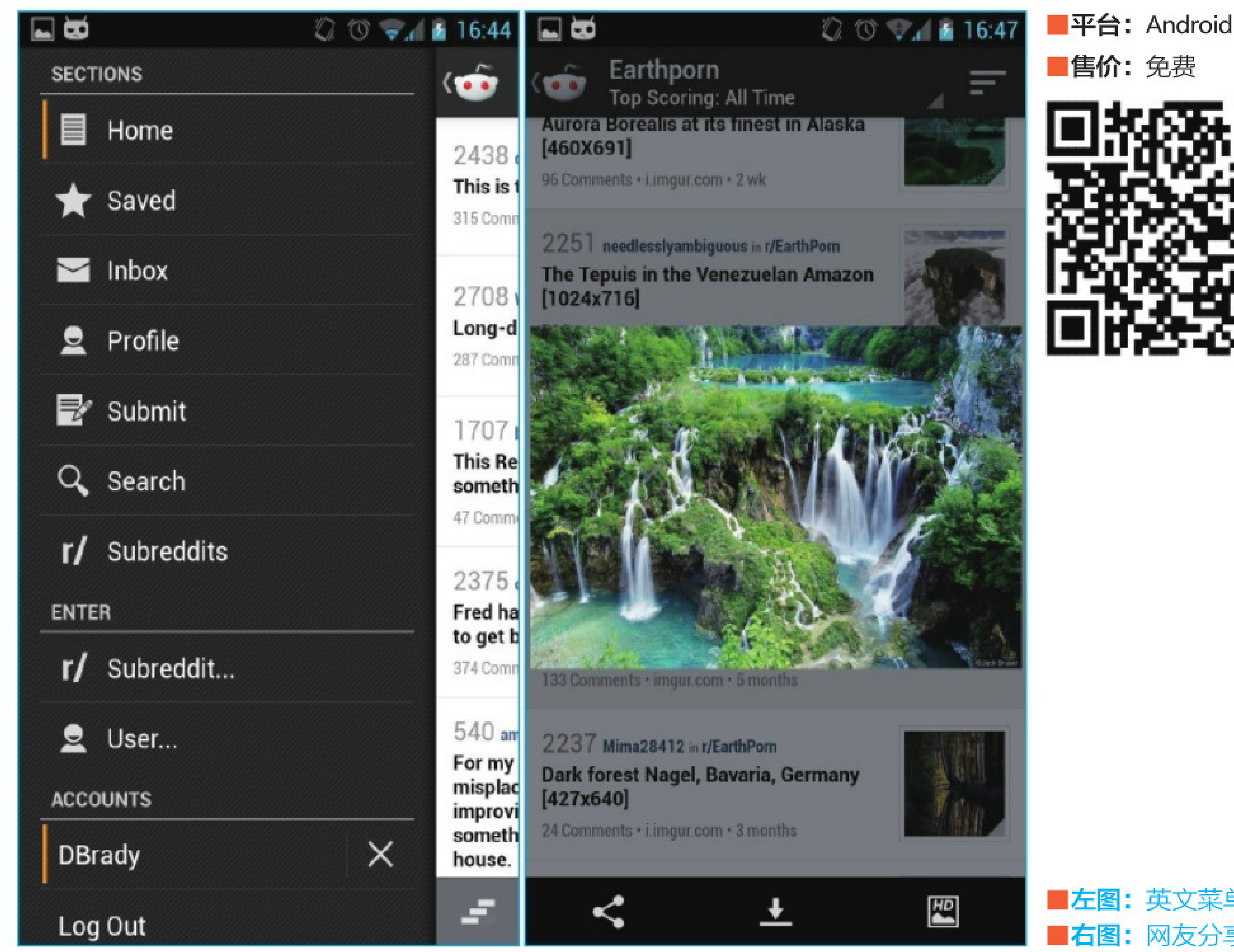
太阳也是胖子的死敌，没有哪个胖子愿意被晒得汗流浃背，有的瘦子还幸灾乐祸取笑我们：“你一站起来，我还以为太阳进云层了呢。”

太阳其实很伟大，它发光光热，促使万物的生长，太阳寿终正寝时，地球上不管谁都跑不了。对太阳感兴趣了吗？就用这款“Sun Surveyor”来测量太阳在天空中的运行轨迹吧。测量出来的结果有啥用呢？比较实际的是：你可以参照结果摆放太阳能电池板的安装位置，获得最高的太阳能利用率；摄影师可以利用数据架设相机位置，找到最好的光照角度；女孩子们可参考数据躲避紫外线等等。就算这些你都没兴趣，用它来看看天空上星体的轨迹，也会觉得挺好玩！

Sun Sunrveyor利用现实增强技术，使用非常简单，用户只需把摄像头对准天空中的太阳，方位、高度、路径等一大堆数据就会显示在屏幕上。除了太阳外，Sun Sunrveyor也能测量月亮的活动，你可以推测出什么时候会是圆月，什么时候会是新月。Sun Surveyor还有“地图模式”，软件会在地图上显示太阳与月亮的位置，在Google地图上察看地形、旋转地图等，另外也可查看海拔，计算不同地点的垂直角度差异。软件离线可用，没有数据连接或GPS信号时手动输入坐标即可。



■使用时将屏幕中间的准心对准太阳



■平台：Android

■售价：免费

■左图：英文菜单，有压力了吗？

■右图：网友分享的图片也是一大特色

Reddit News

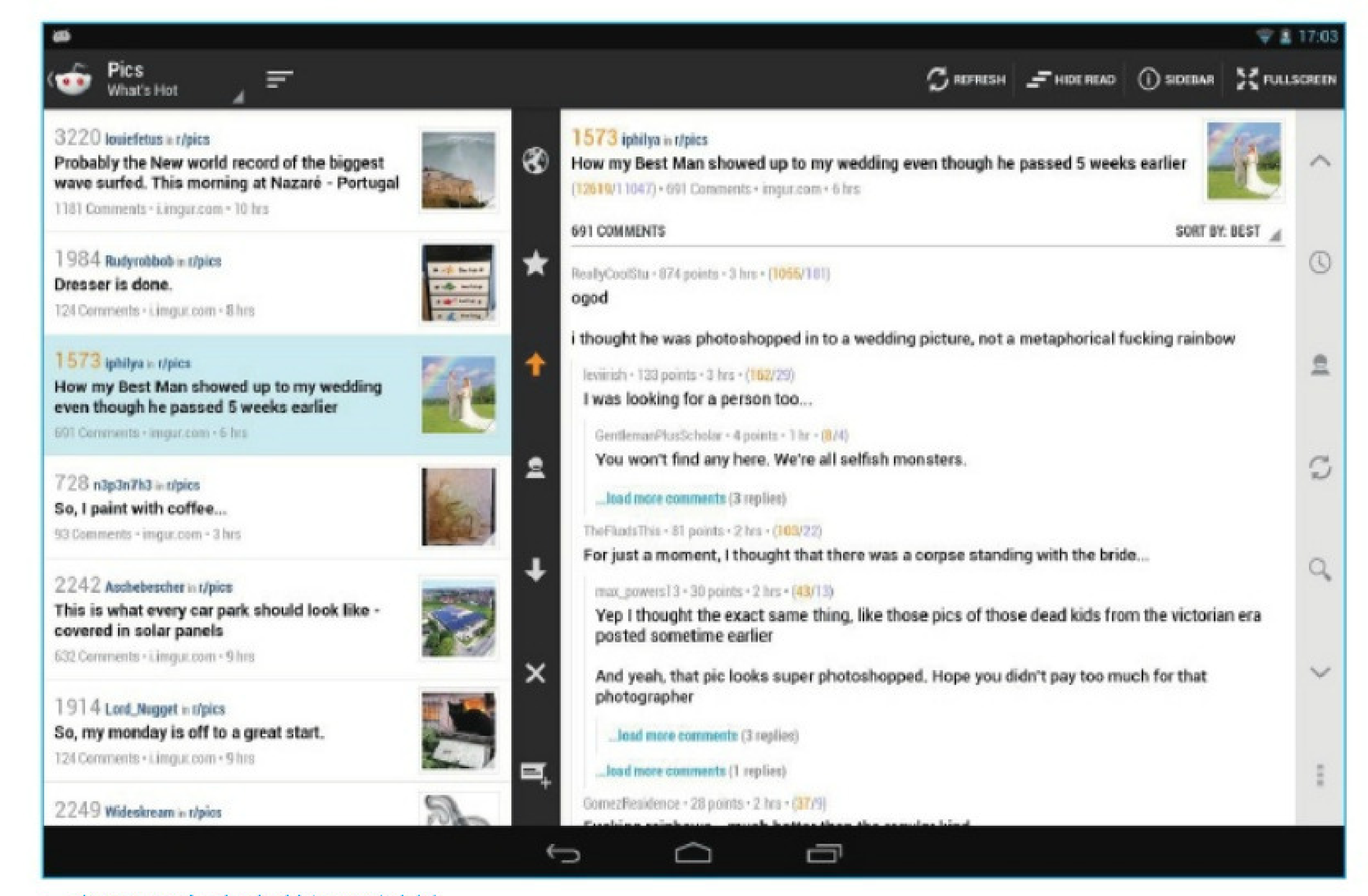
没逛过Reddit？那就别说自己是宅男。实际上，不少主流媒体的新闻都取自于Reddit，不得不说群众的智慧是无穷的啊！

■沈阳 阿诺

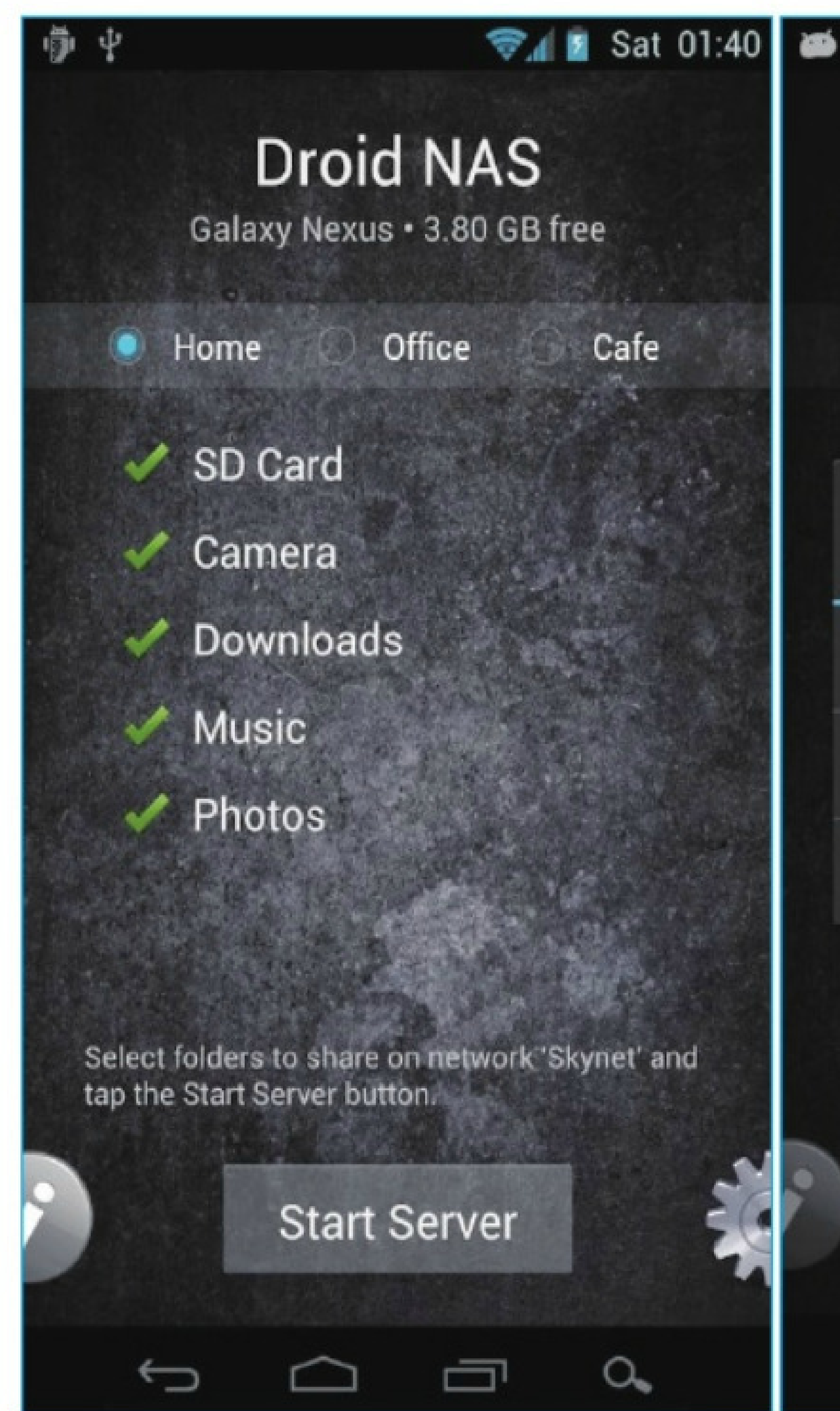
今年9月30日，国家互联网信息办公室发出通报，对“抽屉新热榜、鲜果联播、ZAKER新闻阅读、3G门户新闻、一五一十部落、蜜蜂新闻”等一批未依法取得互联网新闻信息服务资质，违规从事互联网新闻信息服务的移动客户端，依法要求限期整改。这是什么意思呢？据业内人士透露，这些不老实的家伙们公然发布色情低俗信息，小学生看了根本把持不住，没有下限！更有甚者，居然违规登载虚假失实信息——造谣者必须整治！要么说，运营这些新闻客户端的人真是没脑子呢，不如就由我阿诺来教教你们吧：1. 不造谣、不信谣、不传谣，这是底线；2. 遇到造谣的要坚决声讨，弘扬中华正气；3. 把资质什么的都补齐，欠的钱赶紧补上。

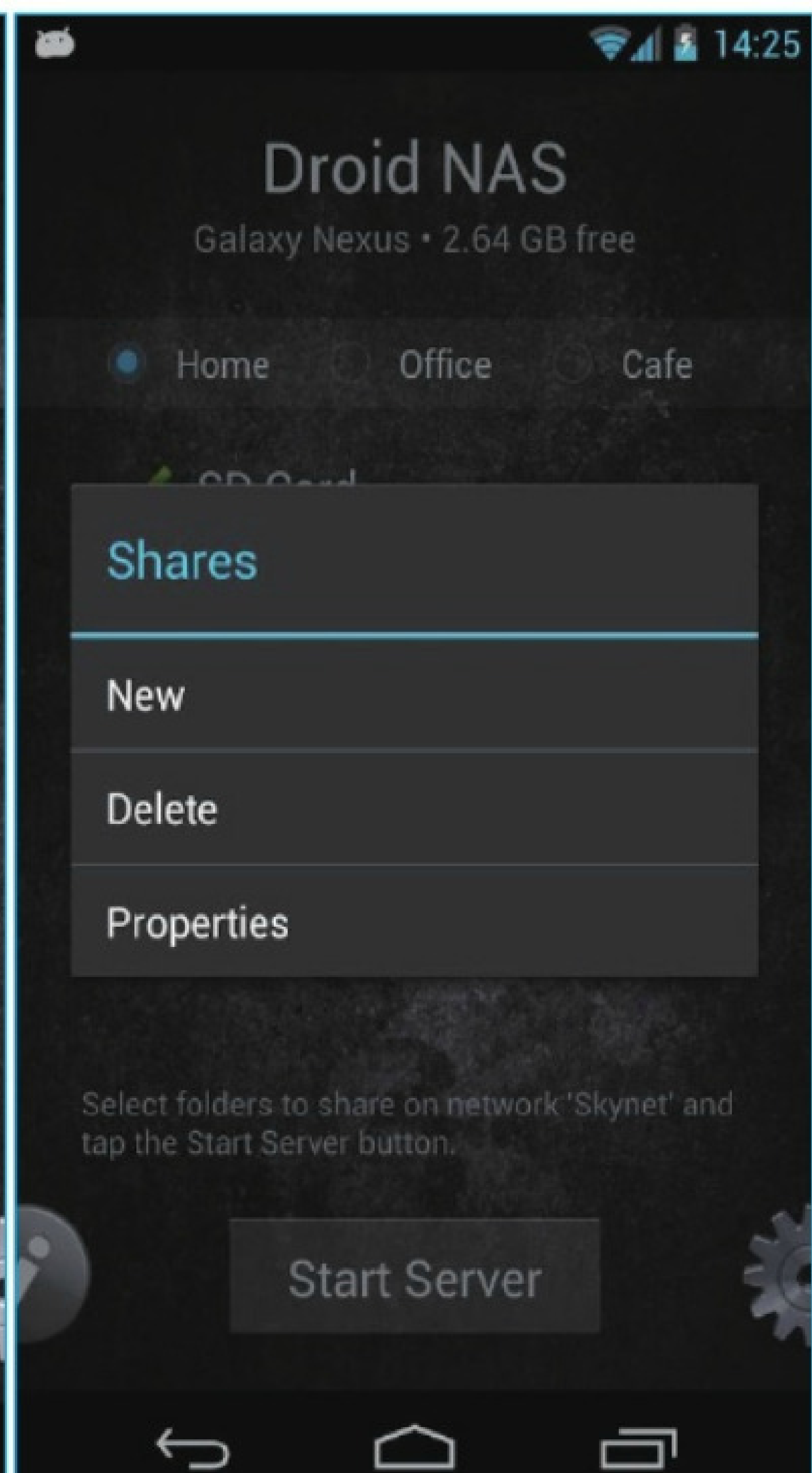
我坚决支持有关部门的决定。只是这里要向大家坦白，我虽不造谣、不信谣、不传谣，但一直有个难以启齿的恶趣味，那就是喜欢看别人造的谣言，这就像是看鉴宝节目判断古董真伪，参与综艺节目里的真假竞猜环节一样，觉得有意思。

假如你也喜欢看谣言找乐子，本着批判美帝国主义的精神，笔者推荐大家使用“Reddit News”新闻客户端，它是国外的一个社交新闻站点，每天有来自世界各地的人在里面分享趣事、趣图，或是道听途说来的小道消息。这家网站的口号是“提前于新闻发生，来自互联网的声音。”看到这儿有人明白了——喔！原来很多网站的新闻就是从这儿抄的啊。使用上没什么可说的，界面上左右滑动可见功能菜单，不注册能阅读但无法评论。P



■想看明白内容英语要过关





■平台：Android

■售价：免费



■左图：默认3种模式，共享的文件夹都列在下面

■右图：创建或修改共享文件夹

Droid NAS

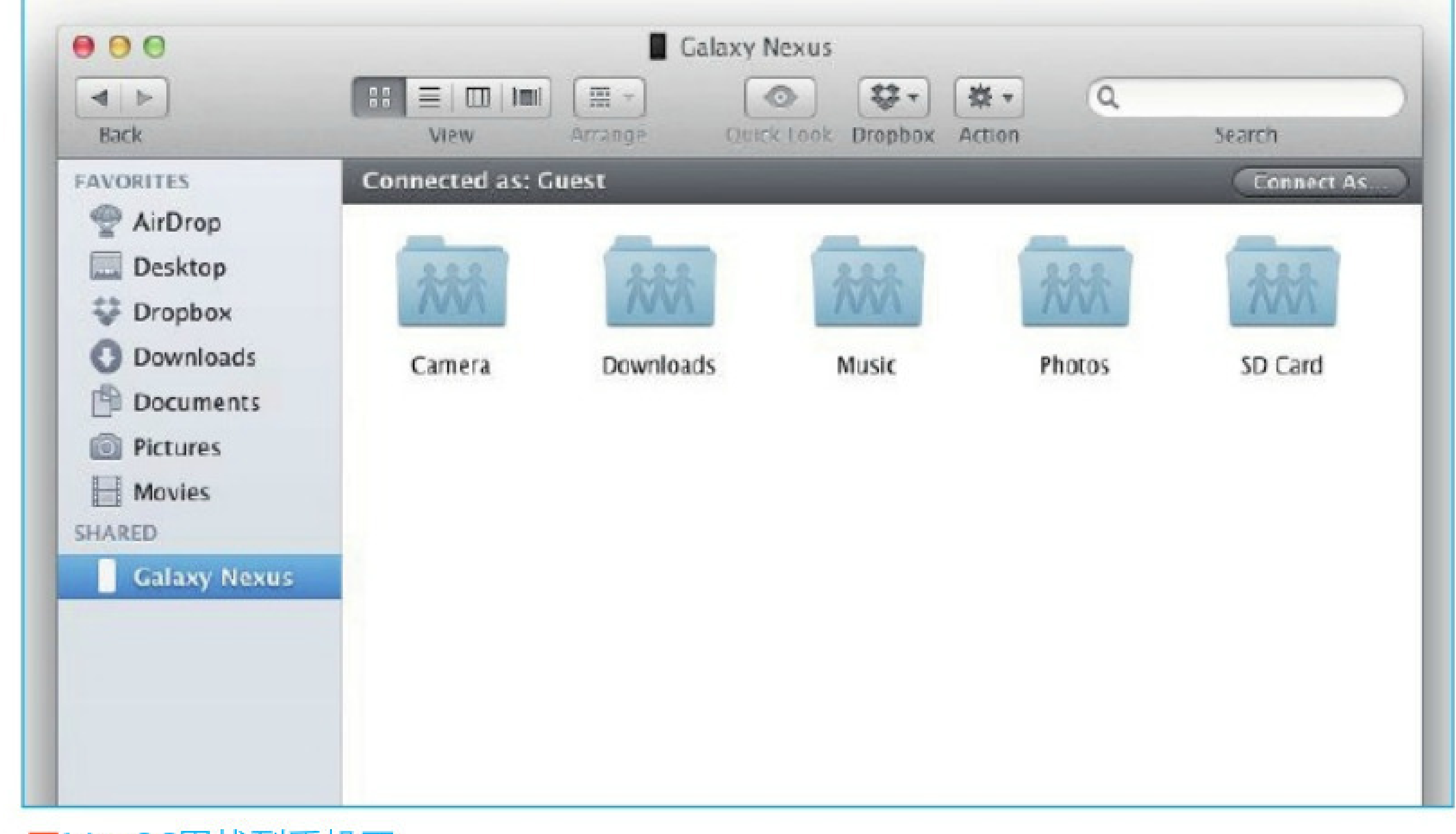
Mac电脑用户注意了，Droid NAS会把你的Android手机变成一台强力网络存储设备！MacOS和Android也能一起快乐玩耍。

■沈阳 阿诺

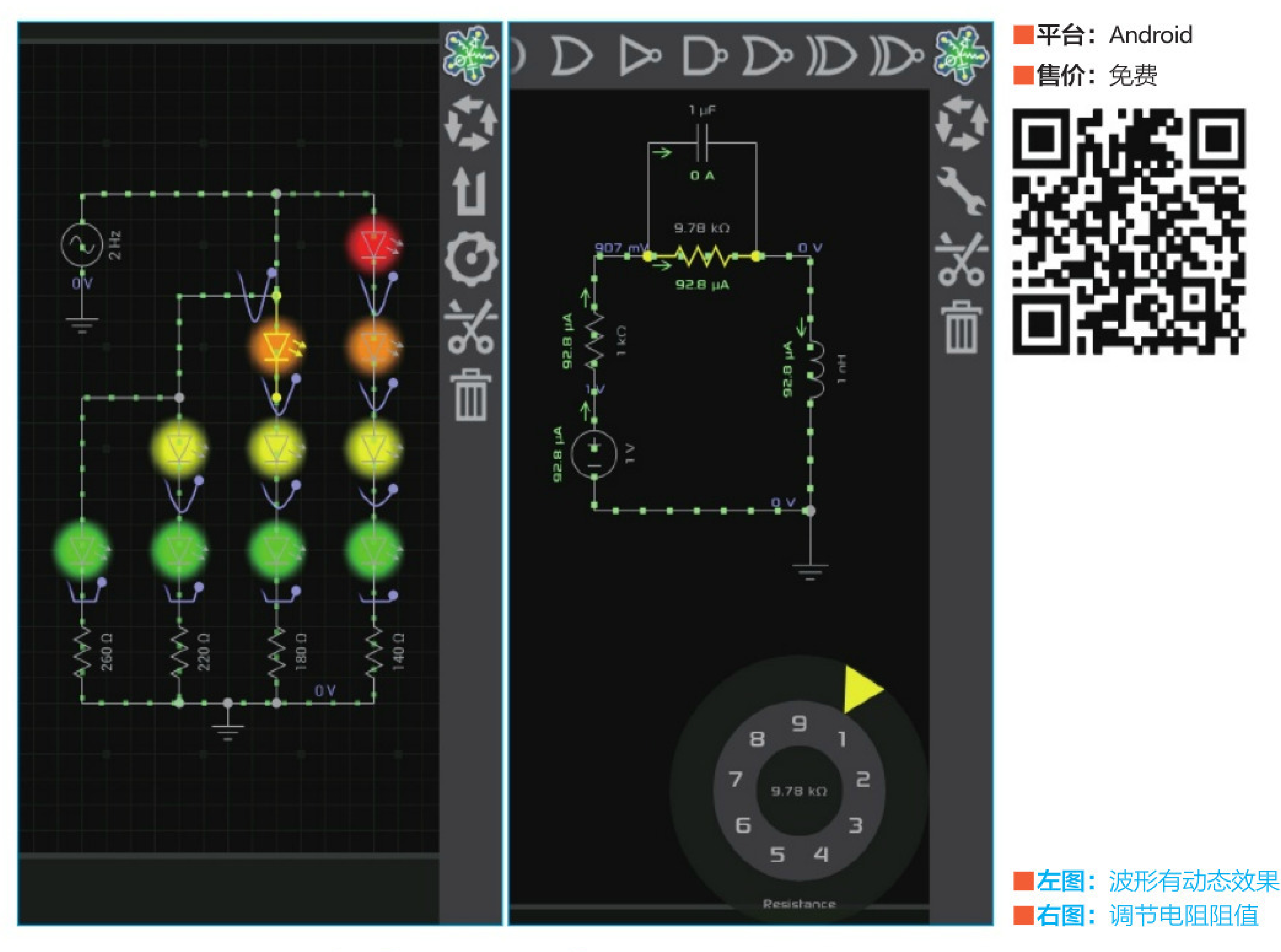
前两天遇见一哥们，我们不知不觉聊起苹果产品，他的观点是这样的：这年头，只买iPhone真是土掉渣了！正确的玩法是打电话用iPhone，一般娱乐用iPad，办公Macbook Air和Macbook Pro，家里摆台Mac Pro，电视旁塞个Mac Mini。说真的，笔者当时真想抽他——你真拿我们当发达国家的老百姓了吗？就算是腐朽的美国人民，这套东西也够奢侈了，绝大多数老百姓不会买的。仔细一想，他是不是在讽刺某些打肿脸充胖子的人呢？冷静下来再想想……想不明白了……

苹果的产品是很好，但盲目地追求它们非常傻，它们只是一堆电子产品，几年后会被淘汰，学生族最好还是等经济独立了再买来玩吧。Android手机并不差，看看"Droid NAS"的评论就知道，许多MacOS用户同样是Android的使用者，他们的"Android+MacOS"模式打破了一般人观念中万年不变的"iOS+MacOS"。Droid NAS大受欢迎，证明只要软件方面继续努力，Android始终有希望复制历史，就像当初PC战胜Mac一样。

Droid NAS会将Android设备变身为网络存储设备，用户可用Mac电脑或另一台Android设备直接访问手机中的数据，无需连接数据线，但由于Droid NAS使用的是SMB协议，很不幸Windows和Linux无法兼容。应用启动后，直接按"Start Server"就可以运行，默认有3种模式，分别是"Home""Office""Cafe"，对应的使用情景就是"家中""办公室""咖啡馆"。根据模式的不同，用户在Mac上可以访问的文件夹也不同，你也可以自定义文件夹，创建新的模式。



■MacOS里找到手机了



■平台：Android
■售价：免费

■左图：波形有动态效果
■右图：调节电阻阻值

EveryCircuit

在你鼓捣电路实验之前，如果能在手机上模拟一下是不是更好？EveryCircuit就是这样的工具，它还可以用来设计电路。

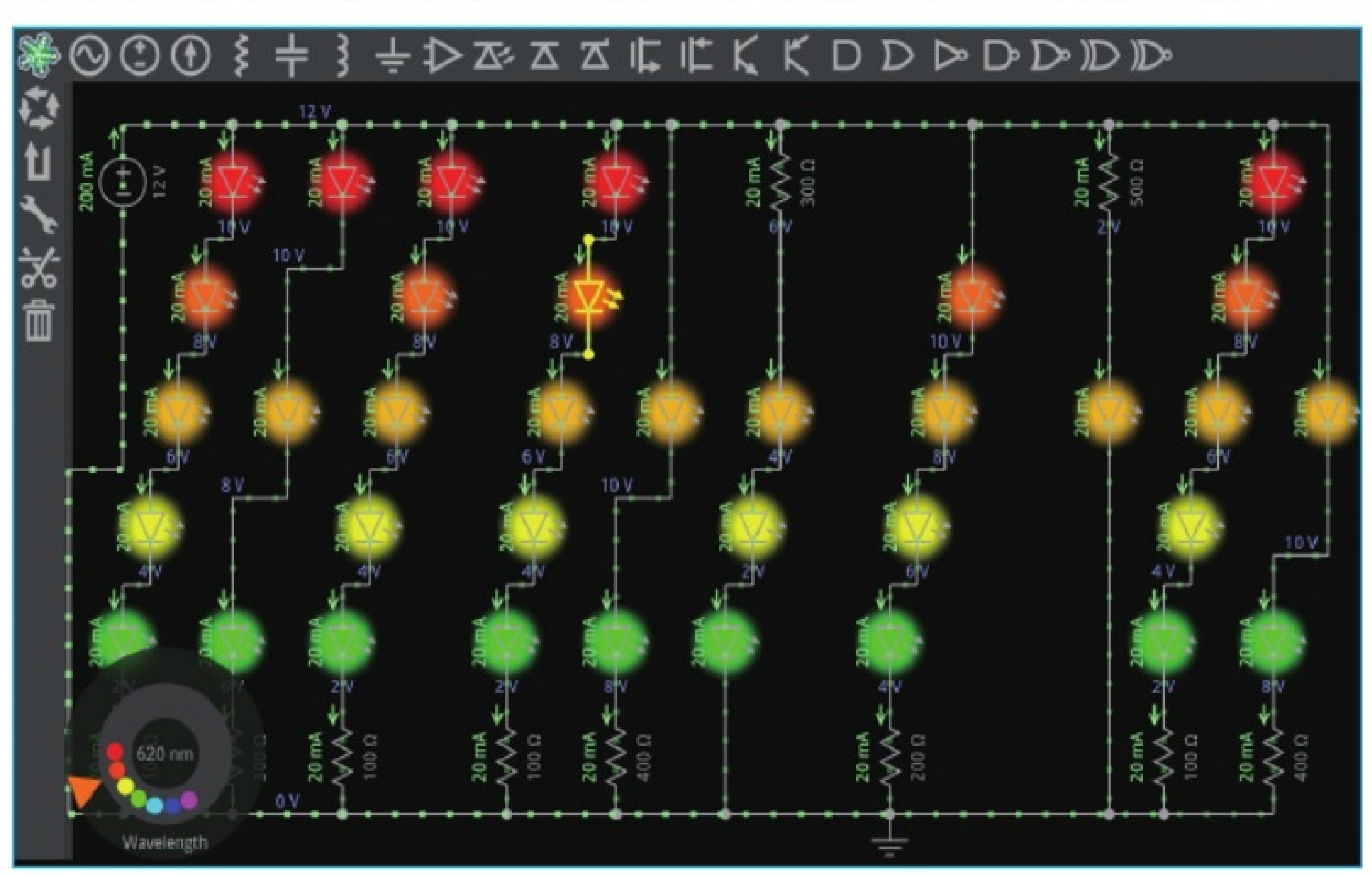
■沈阳 阿诺

2013年诺贝尔物理学奖由比利时理论物理学家弗朗索瓦·恩格勒和英国理论物理学家彼得·希格斯共同获得，他们因希格斯玻色子（又称“上帝粒子”）的理论预言获奖。恩格勒今年81岁，希格斯84岁，两人1964年各自提出了希格斯玻色子理论。

你可知道，从提出理论到获得最高荣誉，几乎过去了50年的时间，这说明什么？研究理论物理不适合咱们呗！大学物理实验室的场景笔者仍记忆犹新，我们的小伙子们一边抄着实验报告，一边研究怎么不挂科。好不容易等到快毕业，全体一窝蜂似地跑去找工作，稍微聪明点的挤破头考公务员，只有公认为脑子不灵的人才留在学校老老实实做毕业设计。大家说，这样的学习环境能适合专心搞科研的人吗？

话说回来，我们都是普通人，有些东西不能强求，大家继续追求更好的物质生活吧，枯燥的理论研究交给有天赋的人好了！理论物理太高端，笔者知识浅薄帮不上什么忙，但假如你对实用性较强的电路知识感兴趣，这款看上去很专业的“EveryCircuit”可以让你方便地在手机上进行设计电路并实时查看动画效果。如果你能把它里面的电路都搞明白，相信不愁找不到高薪工作。

EveryCircuit是一个电路模拟器，使用它可建立任意电路，还能点击播放按钮观看动态电压和电流动画。启动后，你可以先进入最后一个目录下，学习一下软件默认提供的样例。EveryCircuit像同类应用一样，电路图的说明都是英文的，你或许要备上字典了。该应用提供社区功能，我们还可查看和收藏其他人的设计。



■这么大一张电路图，了不起吧！



■平台：Android
■售价：免费



■友情提示：DraStic汉化版网络上一大把，大家可自行搜索

DraStic DS Emulator

不少NDS游戏能在Android上流畅运行都要归功于DraStic，这款强大的模拟器可以完全调动手机的双核、四核处理器。

■沈阳 阿诺

NDS创造过全球累计销售超过一亿台的辉煌战绩，作为掌机它的风头早就被3DS抢走，但NDS却留下了众多宝贵的财富，“口袋妖怪”“塞尔达”“马里奥”等优秀的游戏一直会是玩家们的最爱。回想当初，有的玩家调侃NDS机能差，说NDS游戏制作粗糙，画面就像手机游戏一样。这么多年过去了，经过无数人的努力，我们今天——终于把NDS游戏变成手机游戏了！！

“DraStic”是一款出色的NDS游戏模拟器，它的开发者来头很大，ID名叫“Exophase”，相信很多玩过PSP上的GBA模拟器“gpSP”的人都知道这位大神的实力。DraStic原本是他为开源掌机“潘多拉”编写的一款功能强大的NDS模拟器，后被移植到了Android平台。

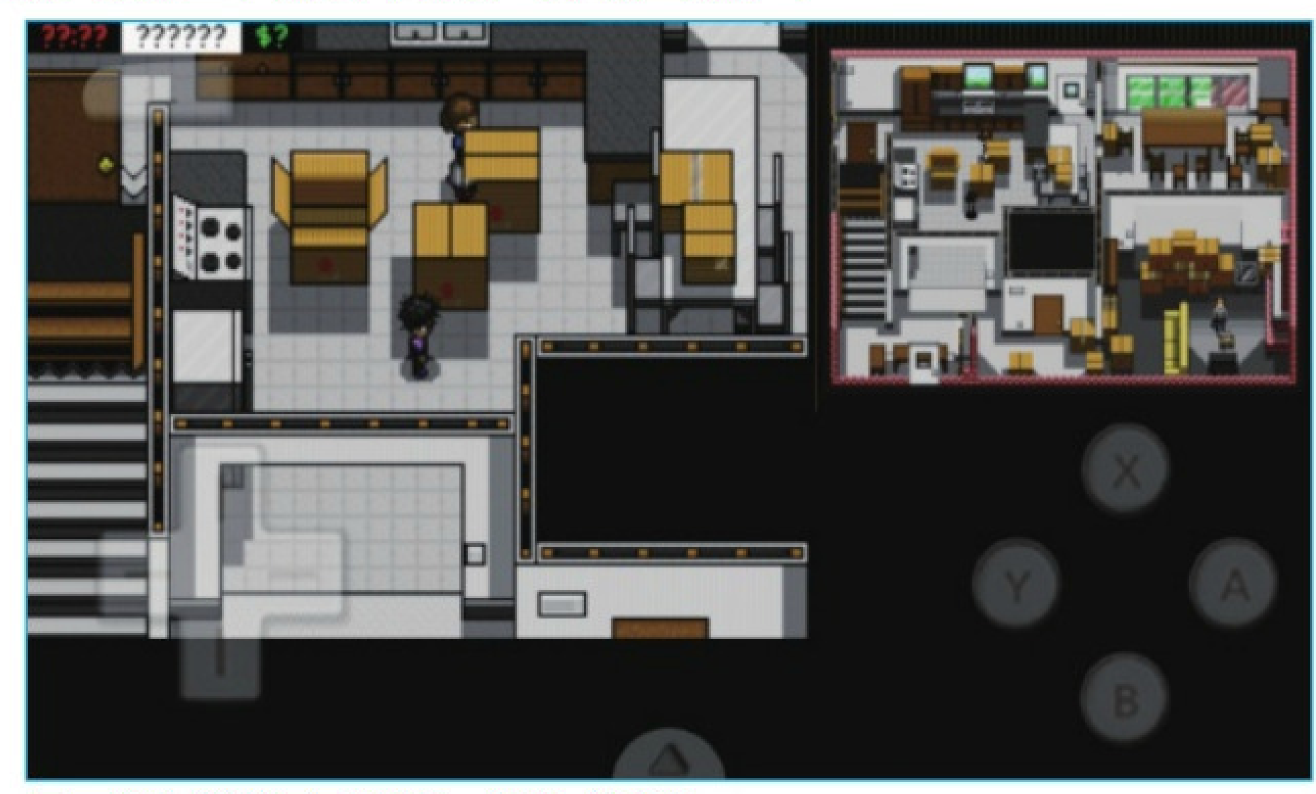
DraStic要求系统版本为2.3以上，除了安装APK之外还需要添加BIOS文件（国内网站流传的大都已含BIOS文件，如需下载可搜索百度贴吧“DraStic”）。完成之后就能正常使用了，模拟器虽为英文，但没有生僻词，使用无压力，软件有4个主要选项，从上到下分别是：继续、载入新游戏、选项，以及退出。

一般玩家无需修改设置，默认即可，直接点击“load new game”载入新游戏（期间手机系统可能会响应迟缓，耐心等待几秒即可），选择文件窗口出现后，找到提前放在SD卡内的NDS游戏ROM，点击就可以载入享受游戏了。如果要调整音频、跳帧、按键映射（用于外接手柄），你就要进入设置修改一下了。别忘了，多人WiFi联机也藏在设置菜单里。

DraStic目前已经比较成熟，绝大多数经典游戏都能流畅运行，快找几个朋友联“马里奥赛车”吧！

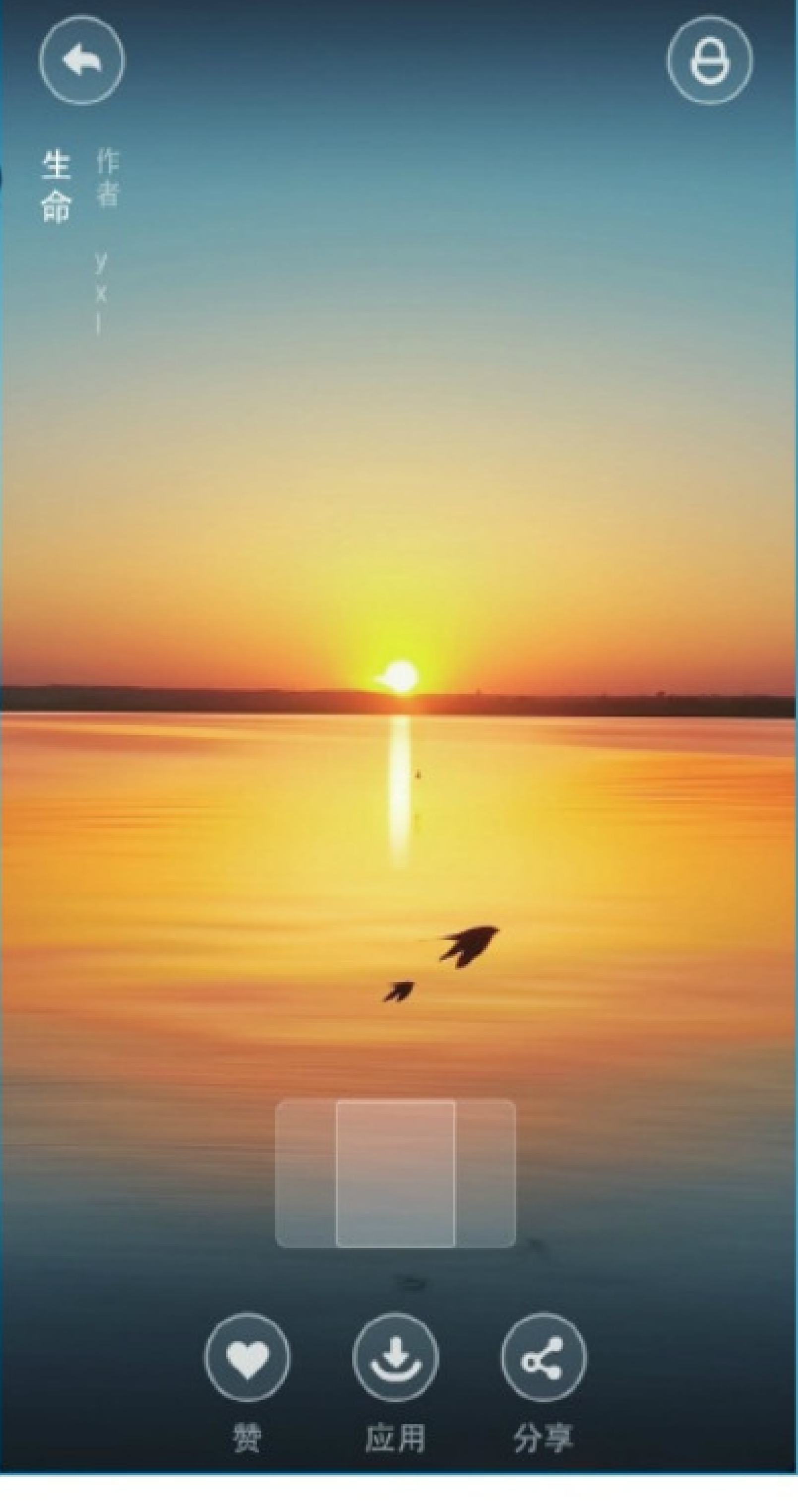


■游戏画面就是这样，默认上下屏分占两侧，可改成竖排方式



■不要太纠结画面素质，好玩才重要





■平台：Android
■售价：免费



■左图：小清新风格的壁纸居多
■右图：风景照很适合制作成壁纸

百万壁纸

换个壁纸就能换个心情。“百万壁纸”体积小巧，设置方便，每天都有好多好看的壁纸，有事没事欣赏一下挺不错。

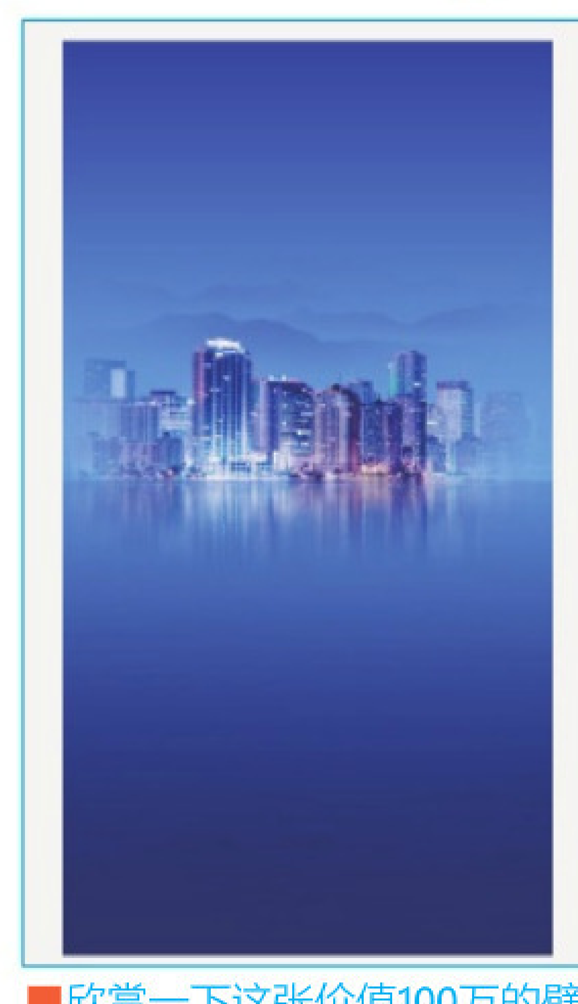
■沈阳 阿诺

一款专门下载桌面和锁屏壁纸的应用，由小米公司推出，早期宣传时用过“100万奖金买你一张壁纸”之类的广告语。或许是笔者存有偏见，总觉得小米砸钱赚眼球。不过你得承认，小米公司之所以取得今天的成绩，离不开非比寻常的营销手段，否则作为手机行业中的后来者，其产品难被普通消费者认可。

因为看到有读者在论坛里讨论小米，也为照顾不熟悉他们套路的朋友，阿诺简单分析一下小米的套路：1.先搞个低价发布，忽悠一大群人到网站“抢购”，制造供不应求的紧张气氛；2.产能一共才一点点，刨除黄牛倒卖，“抢”得到消费者很少；3.后期产能上来时谁都能买到，性价比却大打折扣。这套流程中，小米的成功在于制造了话题，网友的讨论就是最好的广告，抱住移动、联通、电信合约机大腿的小米，彻底站稳了脚跟。阿诺对小米产品的态度是：质量不差，售后服务有待加强，加价绝对不买。

说回“百万壁纸”，它提供的壁纸整体素质出色，没有对壁纸细分类，界面上只有“精选、全部、喜欢”3个种类。每天百万壁纸都会推荐数张壁纸，它们与往期壁纸共同放在一起，按时间轴顺序排列，你可以翻看过去几天的图片。点击放大壁纸可添加收藏，或直接预览设为壁纸和桌面时的效果，十分方便。你还可以通过分享功能，利用应用之间分享的方法发给别人。

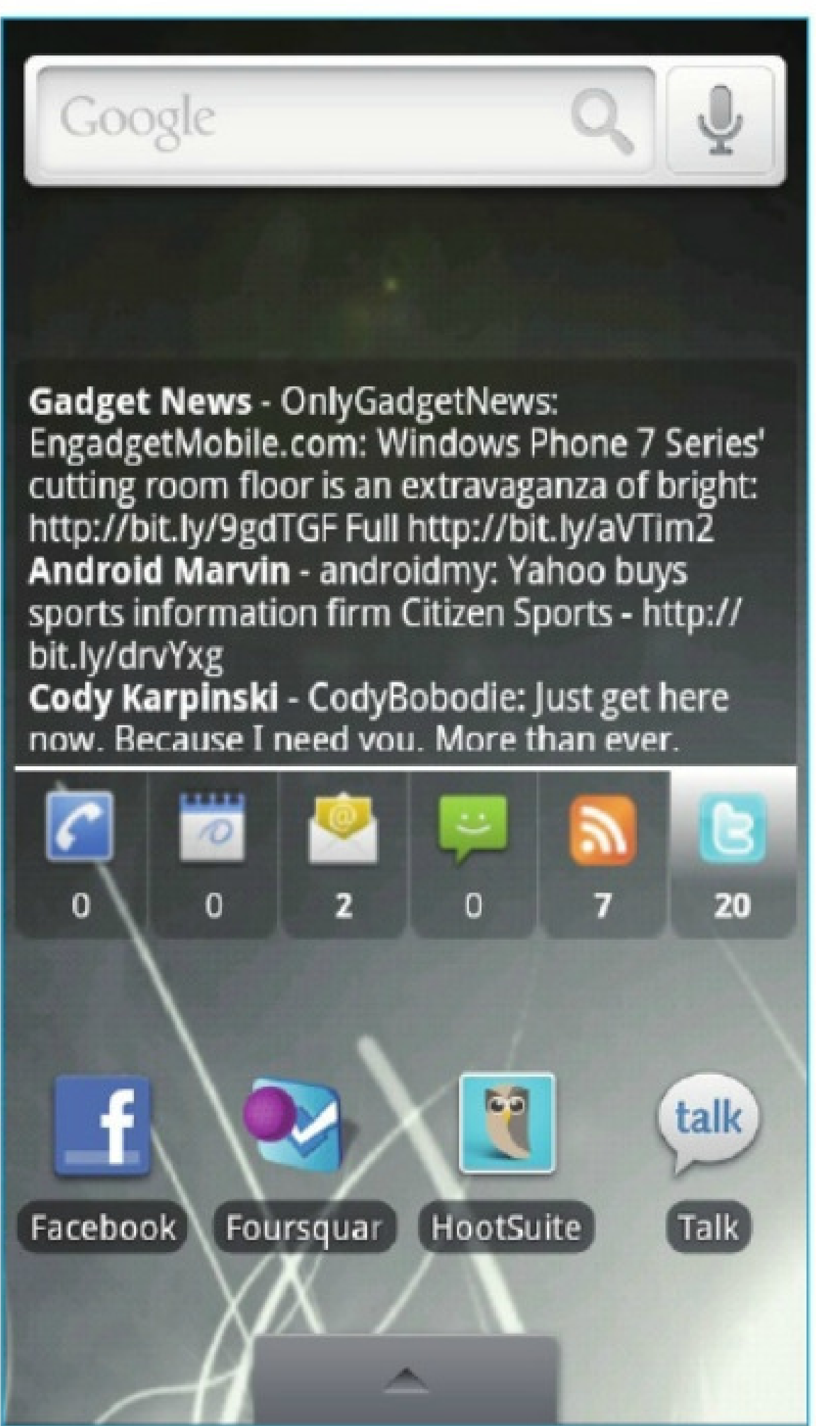
根据Google Play上显示的数据，百万壁纸目前只有1000～5000的安装量，但此时他们的砸钱活动已经结束了，百万壁纸未来究竟有怎样的发展似乎还很难说，考虑到小米自家的“小米桌面”完全集成了壁纸库功能，或许这款应用的推出，只是为了在短期内制造话题吧……





■欣赏一下这张价值100万的壁纸吧





■平台：Android
■售价：免费



■左图：锁屏上可留下自己的信息，便于手机遗失后找回
■右图：Android 2.2就能用，配置要求极低

Executive Assistant

“执行助理”来给工作繁忙的大家减负啦！它能建立一个特殊的桌面，用户通过可以它方便地查看电话、短信、提醒、邮件……

■沈阳 阿诺

有一个段子大意是这样的：某君儿子大学毕业没工作，找到国企做董事长的老同学求帮忙。老同学很爽快：“让他来做助理吧，月薪两万，开开门、倒倒茶就行了。”某君：“我还是希望他从基层开始锻炼。”老同学：“我们的基层起码要硕士学历，薪水很低，还总加班……”

这些个段子讽刺了一些社会现实，但讽刺归讽刺，多数做助理工作的朋友都会觉得自己是“躺着也中枪”吧。一般人可能觉得，助理工作看起来没什么技术含量，而当你做一段时间后就会知道，即使在待遇好的大公司，也要加班加点地写报告、做PPT，空闲时间还要帮上司订机票、干零活。小公司更惨，恨不得出去买两个包子都要助理跑腿，总之就是一大堆乱七八糟没人愿意干的活都丢给你。助理工作同样要求仔细认真，不能出现遗漏、失误，很多人都活在巨大的压力之下，一点也不轻松。

打工皆苦，我们只能期望通过努力以后有自己的助理吧！要是你现在就想要个助理，那么就在手机上安装个人行政助理应用“Executive Assistant”吧！它是一个超强的管理工具，能代替你整理各类信息，用友好的方式显示出来，如果你需要经常接打电话、发邮件、查日程……有了它就无需在不同应用间切换了，的确有一种私人助理的感觉。

该应用支持管理电子邮件、日历、任务、短信、拨号设置、RSS阅读器、Twitter、Facebook等等，你还可以把它们组织在一起，放在“摘要选项卡”里，进入应用就能查看到所有动态。更方便的是，它还可以作为锁屏界面，查看新消息时只需拿出手机按一下电源键，关注的内容就会显示在屏幕上了。它还可以作为桌面挂件使用，支持更换主题、设置插件，大家感受一下就知道了。



■快速查看日程



■平台：iOS/Android
■售价：免费

■聊天必备的表情神器，妈妈再也不用担心我聊天没表情用啦

表情工厂

席卷微信的表情制作神器，特约国内一线的表情设计师打造，让你瞬间变身表情帝！

■北京 Tash

微信在5.0版本时添加了几组付费表情，虽然看起来都萌态可掬，但收费却不便宜。花银子买表情这事除了土豪不在乎以外，想必大多数人还是舍不得下手，但微信聊天没有有趣的表情岂不是太单调了？其实你完全可以自己动手DIY，有趣又个性的动态表情、漫画表情随手拈来，更重要的是还能把你的脸做到表情里，而这一切只要下载一款表情神器“表情工厂”就够了！继表情工厂iPhone版国庆上线后，其安卓版也于近日正式登陆各大安卓市场，让你瞬间变身“表情帝”！

打开表情工厂，你会看到几分熟悉的界面，四宫格不是美图秀秀系列产品的风格吗？没错，表情工厂正是美图秀秀推出的又一力作，iPhone版上线48小时就登顶App Store排行榜，可见在线上社交火热的当下，表情对于小伙伴们来说是多么的重要呀。

表情工厂有“动态表情”及“漫画表情”两种表情分类，初次DIY头像的用户可以点击第4格的“小秘籍”学习下，超详细的教程想不会都难。打开“动态表情”就进入动态表情的制作阶段。首先会看到一个拍照的界面，可以实时选择发型，如果不想当场拍照制作也可以选择左下角的“选择照片”，从手机相册里选择一张你喜欢的照片用来制作，当然，也可以选择小伙伴们的照片玩坏他们的脸。弄好头像之后表情就会自动生成，你可以实时浏览所有动态表情的效果，喜欢哪张点击一下就可以分享给微信好友或者微信朋友圈、微博等社交平台，如果你不想马上分享出去也可以保存到“表情相册”，之后打开软件在第3格中的“表情相册”随时可以查看到哦！



■漫画迷们最爱的“漫画表情”，有电影及动漫里不同角色的表情，制作步骤跟动态表情一样简单易懂



8:58

蚂蚁上树 收藏

原料

粉丝 150克，猪肉馅 100克，干辣椒 2个，干香菇 2个，葱姜末 各30克

调料

料酒 2汤匙（30ml），生抽 2汤匙（30ml），老抽 1/2茶匙（3ml），糖 1/2茶匙（3克）

做法

1. 干香菇用清水浸泡，泡软后切成碎末。将粉丝放入40度左右的温水中浸泡，待粉丝变软之后沥干水分。

2. 锅烧热，倒入油，用大火加热，待油5成热时，放入掰碎的干辣椒，改成中火煸至辣香味散出，然后放入葱姜末炒香。

3. 放入猪肉馅炒制变色，然后放入香菇碎

■平台：iOS/Android

■售价：免费





■左图：美食畅销书作家文怡，同时也是这一系列美食的缔造者

■右图：笔者童年的最爱——“蚂蚁上树”的做法

文怡家常菜

美食畅销书作家文怡精心打造的菜谱软件，为吃货们精挑细选出最受欢迎的家常菜。

■山东 evilbat123

嫦娥问玉兔：“什么好吃？”玉兔：“月饼呗。”嫦娥：“吃了几千年，早都吃腻了。”玉兔：“那你说什么好吃？”嫦娥：“你听说过红烧兔肉吗？”玉兔：“……”

俗话说得好，民以食为天，吃饭是我们生活中的头等大事，可一年365天，反反复复、来来回回就吃那么几种饭菜，连广寒宫的神仙嫦娥吃月饼都会腻，更不用说我们这些凡夫俗子了。每当想起以前的皇亲国戚，享受的要么是山珍海味、饕餮盛宴，要么是玉盘珍馐、凤髓龙肝，笔者就会默默的咽一口唾沫，励志学做一手好菜的决心也越发的坚定了。

“文怡家常菜”是由美食畅销书作家文怡出品的一款免费菜谱应用，自第一版正式发布到现在，合计下载量已超过600多万次，足见此应用质量之高。软件内置的菜谱分类明确，荤素冷热、烘焙、主食、汤类一目了然，能够满足不同喜好用户的需求。在每个大项目下，会有具体的菜谱名称，选择心仪的菜名，进一步点击，就会进入此菜的详细操作步骤，做菜使用的食材原料、调味料加入的量、具体的操作及操作的图片、文怡阿姨的“超级啰嗦”（处理食材或者操作上的小技巧等）一应俱全，就连初学者对照此步骤都能做出大厨的味道。软件内置的搜索功能，能让我们快速找到想要做的饭菜。此外，登陆后我们还可以收藏、点评每一个菜谱，并且能对其他用户上传的自制美食进行赞美和吐槽，一群美食爱好者聚在一起交流互动，是不是又增加了你做菜的兴趣呢？

最后，笔者还要严肃地对那些不会做菜的女性朋友说一句，每当你们看见空间、微博上闺蜜发她自己做的美食图片，并得到无数人的赞美、夸奖时，你们能沉得住这口气么！还犹豫什么？赶快拿起你男友的手机，立刻给他安装上这个应用吧！隐约感觉哪里有些不对，不过这不重要了！P



超级啰嗦

- 这是我小时候最喜欢吃的一道菜，每次家人做完这道菜端上餐桌，我都会先用筷子夹上面的“蚂蚁”，把“蚂蚁”吃的差不多了，再吃“树”，你是咋吃的呢？
- 在川菜中，蚂蚁上树这道菜的做法，是将粉丝放在油中炸脆，然后再放入汤中收汁，肉沫在收汤的过程中，自己粘粉丝上。这样做的口感不错，可是摄入的油量也偏大，所以，我自己在家做，就进行了一些调整。先用水浸泡粉丝，相对而言，会更加健康一些。
- 粉丝一定不要泡的时间过久，更不可以用开水浸泡，否则因为粉丝太黏软，一下锅炒就会坨在一起，也容易变碎。
- 根据自己的喜好，可以增加肉馅的分量，喜欢吃肉多的，可以把肉馅的数量

■文怡阿姨的“超级啰嗦”



闪耀CGDA

第五届中国优秀游戏制作人评选大赛赞助启动

伴随ChinaJoy 2013的喧嚣逐渐退散，"中国优秀游戏制作人评选大赛"（CGDA）缓缓拉开了帷幕。在这场为中国游戏产业准备的褒奖盛典中，谁将是本年度中国最强的本土游戏制作团队？象征中国最高游戏研发实力的奖杯终将花落谁家？这一切将在2013年度CGDA颁奖盛典现场揭晓！

CGDA是中国境内举办的针对优秀游戏制作人或团队的评选比赛。作为中国首个致力于推动中国游戏人才储备、选拔和表彰优秀游戏制作人以及团队的评选活动，大赛由ChinaJoy组委会指导，北京汉威信恒展览有限公司主办，目的在于鼓励中国原创游戏的开发创作，认可并表彰据有实力的游戏开发团队或个人。大赛由专家评审团打分，获奖者将于2013年11月28日参加在北京国家会议中心举办的颁奖典礼。

伴随国内移动游戏浪潮席卷移动互联网，相关作品在ChinaJoy与WMGC中表现出色，大赛主办方在取消原先Flash游戏奖项的同时，新增了手机网络游戏最佳制作奖、手机单机游戏最佳制作奖、手机游戏最佳创新奖和手机游戏最佳视觉表现奖4个奖项，特此激励移动游戏开发者的参赛热情。

继去年CGDA大赛的成功举办后，目前大会组委会已经陆续收到了许多游戏公司和游戏工作室关于本届CGDA评选的咨询，CGDA报名工作目前已经全面启动，专业组团队或者个人报名表和参赛资料的提交截止日期为2013年9月23日。请需要参评的制作团队和个人提前准备好需要参评作品和审核资料，作品资料需在规定日期前提交给CGDA组委会。

CGDA 2013专业组共分为13大奖项：

· 评委会游戏制作团队大奖
· 最佳游戏客户端表现奖
· 最佳游戏原画美术设计奖
· 最佳游戏2D（人物/场景）美术设计奖
· 最佳游戏3D（人物/场景）美术设计奖
· 最佳游戏动画设计奖
· 最佳游戏音乐制作奖
· 最佳游戏数值平衡设计奖
· 最佳游戏研发技术创新奖
· 手机网络游戏最佳制作奖
· 手机单机游戏最佳制作奖
· 手机游戏最佳创新奖
· 手机游戏最佳视觉表现奖

CGDA 2013非专业组奖项：

· 非专业组最佳游戏2D（人物/场景）美术设计奖
· 非专业组最佳游戏3D（人物/场景）美术设计奖
· 非专业组最佳游戏创意奖

作为中国首个致力于推动中国游戏人才储备、选拔和表彰优秀游戏制作人以及团队的评选活动，中国优秀游戏制作人评选大赛（CGDA）自创办伊始便不断得到中国乃至世界游戏产业的瞩目。在前四届评选中，国内游戏公司、游戏研发工作室、院校及专业爱好者均对大赛表示出热烈的关注并积极报名，通过国内及国际顶尖评委的审核，在最后的颁奖典礼中表彰最优秀的中国游戏制作团队。2013年第五届CGDA将于11月28日在北京国家会议中心举办颁奖典礼，大会主办方北京汉威信恒展览有限公司将邀请行业领导和国内外游戏产业知名企业的嘉宾出席颁奖典礼，现正式开放现场赞助资源预定，席位有限，敬请把握！

CGDA大赛由ChinaJoy组委会指导，北京汉威信恒展览有限公司主办，目的在于鼓励中国原创游戏的开发创作，认可并表彰据有实力的游戏开发团队或个人。出席CGDA现场颁奖典礼观众包括行业主管部门领导，各大游戏研发公司首席游戏制作人，首席技术官，运营平台公司高管，获奖团队代表（音乐，美术，程序，策划，动画等），CGDA评审委员会成员，行业媒体代表等等，预计出席颁奖典礼现场的游戏研发高端专业人士不少于500人。同时，9月份至11月份，通过ChinaJoy和CGDA推广渠道将对CGDA活动进行系列追踪报道，全面启动宣传推广计划。CGDA赞助商面向游戏行业产业链相关企业赞助报名开始，欢迎感兴趣接触游戏研发高端人群的厂商联系组委会洽谈。P



多益网络



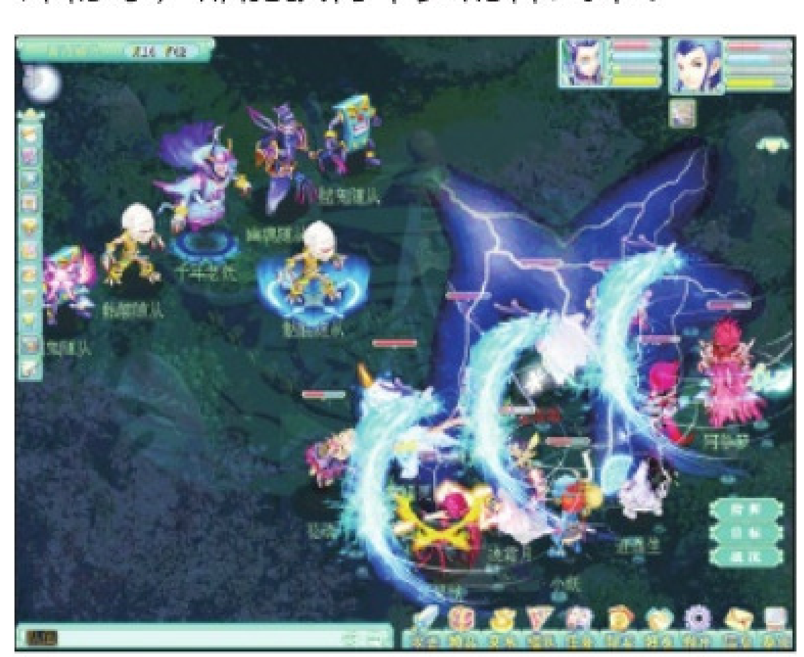
《神武》赚钱攻略“招财进宝”坐拥财富
多种途径赚神武币

《神武》正处于“招财进宝”新内容的开放之际，想要真正做到“招财进宝”坐拥财富，必须先了解它的经济系统。《神武》的经济系统是游戏的最大特色之一，四重交易系统的自我调控，让游戏能够持续稳定的发展。而最影响玩家实力的，玩家又最关心的当数神武币系统，主要由于宠物的养成和装备的成形需要用神武币来衡量，而宠物和装备恰恰又是实力最好体现的两个主要方面。一些玩家也许会抱怨，神武币赚取太少太难，其实不然，掌握一些小技巧，一切就会变得非常的简单。

日常任务积少成多

在《神武》的世界里，每天上线第一当然是做完20次的师门。可不要小看师门任务，随机给出的强化材料价格不菲，偶尔得到的子女物品、坐骑物品也能卖个好价钱。而且累积到300门派贡献后，可以领取师门宝物，又能大赚一笔。做完师门，会得到一个“幸运转转玉”，有了它每天都能去玩一玩幸运转转盘，转出的一二级宝石，在宝石疯涨的今天也是能卖个好价钱。修炼任务也能获得神武币，每天一百环，不止能有修炼经验，而且基本能获得一两个修炼丹，每个修炼丹又能卖出两千多的神武币。

封妖、捉鬼、烧三等能赚经验、练宝宝的玩法也是神武币的一大来源，能得装备灵、子女用品、坐骑用品、宠物饰物等，都能获得不少的神武币。



副本宝图主要来源

副本是神武币的主要来源之一，每周能够坚持做完，收益很多。虽然有时会空车，但是只需明白，人品是守恒的，偶尔的空车只是为了下次的包车。另外，想要节约神武币也是可以的，90、100副本都会出售商城物品，用现金或信誉即可购买，特别是100副本可以购买装备强化材料，能节约不少神武币。

宝图也一样，主要用来赚神武币，每周70张宝图，高级装备灵和五宝，都价格不菲。在新服务器开服初期，五宝和宝石相对廉价，挖宝图或者活动得来的可以先存一存，等到一定的时机再出售，可以升值很多。



特色活动必不可少

天赐宝箱活动必须参加的，宝石、护符重置丹都能有不错的收益，而且还能得到卷宗获得帮贡，通过帮贡赚钱神武币的方法更多，将在后面详细介绍。每天的特色活动、每周固定活动和每月活动都是神武币的来源，尤其是“幻镜寻宝”、“大闹天宫”、“使命召唤”等活动会得到很多的物品奖励。杀生肖自然能得到一些神武币，不过还有更赚的，就是捡生肖礼包，每天花几分钟去捡生肖礼包，会得到一两颗高价宝石，累积或者出售都是不错的选择。镇魔卫道、三十六天罡、二十八星宿、通天神殿等挑战类活动都是可以赚取神武币的，这需要实力和团队的考量，选择适合自己的一两个活动参与吧。



庭院帮派创收捷径

庭院小伙伴是很容易让人忽略的，每天让小伙伴携带农产品出发探险，经常能给你带回来五宝、虹彩、修炼丹、玫瑰、雪莲花和庭院装饰等等，手艺不错惊喜万分。加一个有实力的帮派，每周日十点会刷新帮派仓库，里面会刷出一些宝石，只需40帮贡就可以抢到。帮派礼物还有竞拍的神兽灵、高级书、五宝等等，多刷点帮贡去抢拍吧。练学徒号或者为帮派做贡献可以拿到培育礼盒，培育礼盒可以开出神兽灵，珍兽灵、五宝等等，也是一笔很好的收益。另外参加帮战，帮战的胜利，不仅能得丰厚物品，还有机会得神兽，瞬间就能节约一百多万的神武币。



神武币并不难赚，关键在于找到更多更好的赚钱方法。也许上面所写的这些并不全面，但希望能够帮助那些一心想玩好《神武》又苦于赚神武币的玩家。总之，保持好的心态，相信人品守恒，找到更多的途径并懂得节约，就一定能赚个满钵满盆，从而“招财进宝”，坐拥财富。P



"3D战斗网游之王"启航
《斗仙》11.15内测十大亮点前瞻

吉比特旗下雷霆游戏近日正式放出消息，其首款3D网游《斗仙》将于11月15日正式启动开放内测。《斗仙》是吉比特继《问道》之后在3D即时制网游领域的重头戏，本次开放内测也是游戏面向玩家以来规模最大的一次开放性测试。在内测到来前夕，我们不妨一起来探寻这款"3D战斗网游之王"的十大亮点，揭秘《斗仙》蓄力待发背后的巨大能量。

《斗仙》内测十大亮点之：五年破茧巨制

《斗仙》由2D回合经典之作《问道》的研发商吉比特历时5年潜心研发而成，集结了吉比特精英团队和最优质的资源，是吉比特继《问道》之后试水3D领域的重磅之作。《斗仙》以上古神话作为游戏背景，《问道》百万在线的巨大成功为其积累了深厚的研发实力和经验，整款游戏凝聚了研发团队长达五年细心的雕琢与打磨，这在如今快餐游戏时代已经很少见。11月15日即将开启的开放内测是《斗仙》面向玩家以来规模最大的一次开放性测试，五年的潜心打造使这款年度3D精品即将接受业界、市场和玩家的共同检验。相信作为《问道》之后的全新开端，"3D战斗网游之王"经过五年的蓄力和沉淀，11.15会给业界带来一个不小的惊喜。

《斗仙》内测十大亮点之：华丽连招技能

此次《斗仙》开放内测，华丽连招技能是游戏主打的四大特色之一。《斗仙》独创了个性连招系统，突破了传统3D网游枯燥单一的战斗模式，四大门派八大职业连招技能都可以随心自由组合，连招流畅，变幻莫测。在《斗仙》游戏的战斗中，玩家的出招技能和出招顺序无迹可寻，一招一式间的碰撞与角逐都可能成为胜负关键。此外，游戏中还设定了减速、浮空、眩晕等一系列多样化的控场技能，融合3D立体逼真的效果营造招随心动的爽快竞技感受。百变的竞技招式和随心组合的门派技能增加了《斗仙》整款游戏战斗的未知性和挑战性，同时也从侧面增强了对玩家竞技能力和应变能力的综合考验，结合四大门派各具特色的华丽技能特效，《斗仙》开放内测版本在连招和技能上想必一定能够让玩家眼前一亮。

《斗仙》内测十大亮点之：极致打击体验

极致打击体验也是《斗仙》此次开放内测又一个主打特色。作为3D战斗网游之王，《斗仙》在动作感和打击感方面的追求与锤炼力求完美，而对游戏战斗特色的展现与传达也达到了精益求精的地步。《斗仙》自主研发了Avatar游戏编辑器，对游戏内人物PK的精确度和停顿点等多方面进行了精确计算和精准控制。当玩家在游戏内PK竞技时，一招一式的释放带来360度拳拳到肉、真实带感的战斗享受。此外，《斗仙》还运用了目前业界先进的子弹物理引擎，在人物PK竞技时从不同角度塑造震屏、击中、击飞等一系列真实可感的受击反馈，通过来自不同方位、不同角度的击打产生不同的受力反馈，使游戏内的整个战斗过程在感官上无限接近现实，最大限度地模拟真实竞技环境。《斗仙》畅快激爽的战斗招招真实带感，内测在即，玩家进入游戏后即可尽情体验到极致打击。



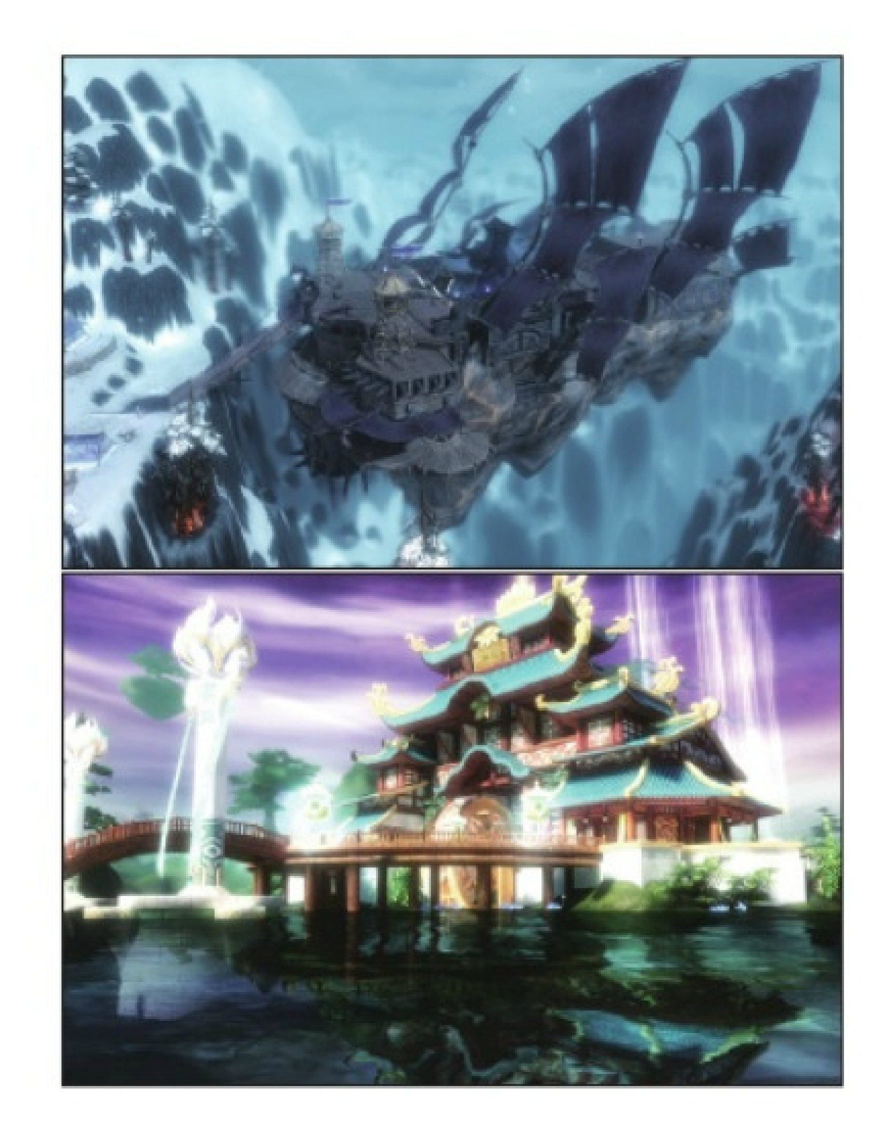


《斗仙》内测十大亮点之：多元疯狂PK

多元疯狂PK同样是《斗仙》内测版本的一大亮点。游戏以竞技PK为核心玩法，基于3D战斗网游之王的定位设置了一系列丰富的PvP竞技活动，通过激情战场、热血帮派、火爆阵营和竞技比武大会等海量对抗玩法构成了丰富完整的PvP竞技体系。战场1v1单人决斗、20v20协同作战、竞技比武大会GvG团体竞技、帮派全员争霸、阵营激烈对抗以及未来全服挑战，在《斗仙》全方位多元化的PvP玩法中，出色的微操能力、默契的团队配合以及冷静清晰的决策头脑是玩家PK制胜关键。1v1，3v3，5v5，20v20，PvP活动形式多样，疯狂PK带来《斗仙》开放内测更多竞技技巧和乐趣。

《斗仙》内测十大亮点之：无限激情野战

在11月15日开放内测版本中，无限激情野战作为《斗仙》竞技玩法的一个重要部分，相信能为热衷PvP的玩家带来不一样的竞技体验。《斗仙》除了既定场景的PK之外，形式多样、玩法丰富的野战同样能带来无限战斗激情。《斗仙》妖野蛮疆四大中立地图无罪孽PK，既可以打怪也可以杀人，全范围自由式竞技配合独创的斗魂系统真正达到以战养战的目的；妖野征伐引发隐仙封神阵营大战，推塔融合龙驹车站、资源



争夺等多样玩法，阵营玩法更加丰富；在世界事件中，四大世界Boss掉落顶级装备和道具，全服帮派和阵营的激战争抢，只有胜者才能为王；PvP练级区可开红博弈，未知的敌人和挑战经常突袭而至，从天而降的强敌，充满未知的战斗局势，每时每刻都在刺激你的肾上腺素。《斗仙》11.15开放内测丰富的野战玩法，只要释放战斗血性，随时随地，想战就能战。

《斗仙》内测十大亮点之：独创斗魂系统

斗魂系统是《斗仙》独创的特色系统，也是整款游戏最大的特色所在，以核心姿态贯穿着整款游戏的PvP玩法，以战养战的核心理念可以称得上是《斗仙》的最大亮点。玩家在《斗仙》中通过战场、阵营任务和日常活动等等一系列竞技活动积攒斗魂值，可以在斗魂系统的专属商店斗魂阁中兑换各种顶级装备和材料。斗魂阁100%涵盖了道具商城的道具物品，内含工坊、技能、法宝、装备等多个类别，满足玩家绝大部分的游戏需求。不花钱的玩家通过竞技PK也能在斗魂阁内获得顶级装备，缩小和RMB玩家的差距。斗魂系统的创新在于兼顾了游戏内RMB玩家与非RMB玩家的平衡性。即使不投入金钱，玩家依然可以继续自己的游戏之旅，甚至享受和RMB玩家一样的游戏体验。斗魂阁为非RMB玩家提供了更加广阔的生存空间，同时也在最大程度上保障了游戏的平衡性，是《斗仙》公平游戏，公平竞技的集中体现。

《斗仙》内测十大亮点之：HDR电影级画质

作为一款仙侠风浓厚的3D战斗网游，《斗仙》的游戏画面精致唯美，风格鲜明。此次11.15开放内测，《斗仙》采用高动态光照渲染技术（High-Dynamic Range，简称HDR）打造电影级的游戏画质，以HDR技术增强游戏内三维虚拟的真实感，使得游戏内3D场景在感知上更为逼真立体。此外，《斗仙》在细节处人物交互的刻画和处理上也非常到位，细叶由于小鸟落脚休憩而微微晃动，花草随着人物的贴靠、移动而轻轻摇摆，在精确到像素级的物理碰撞效果下，衣袂飘飞等等细微变化都向玩家展现了一个互动真实的游戏世界。还有环境光照模拟技术、全息光影等多方面的综合运用，《斗仙》的游戏画质整体展现出了电影级的水平，在游戏过程中能给玩家带来身临其境之感。

《斗仙》内测十大亮点之：贴心成长体系

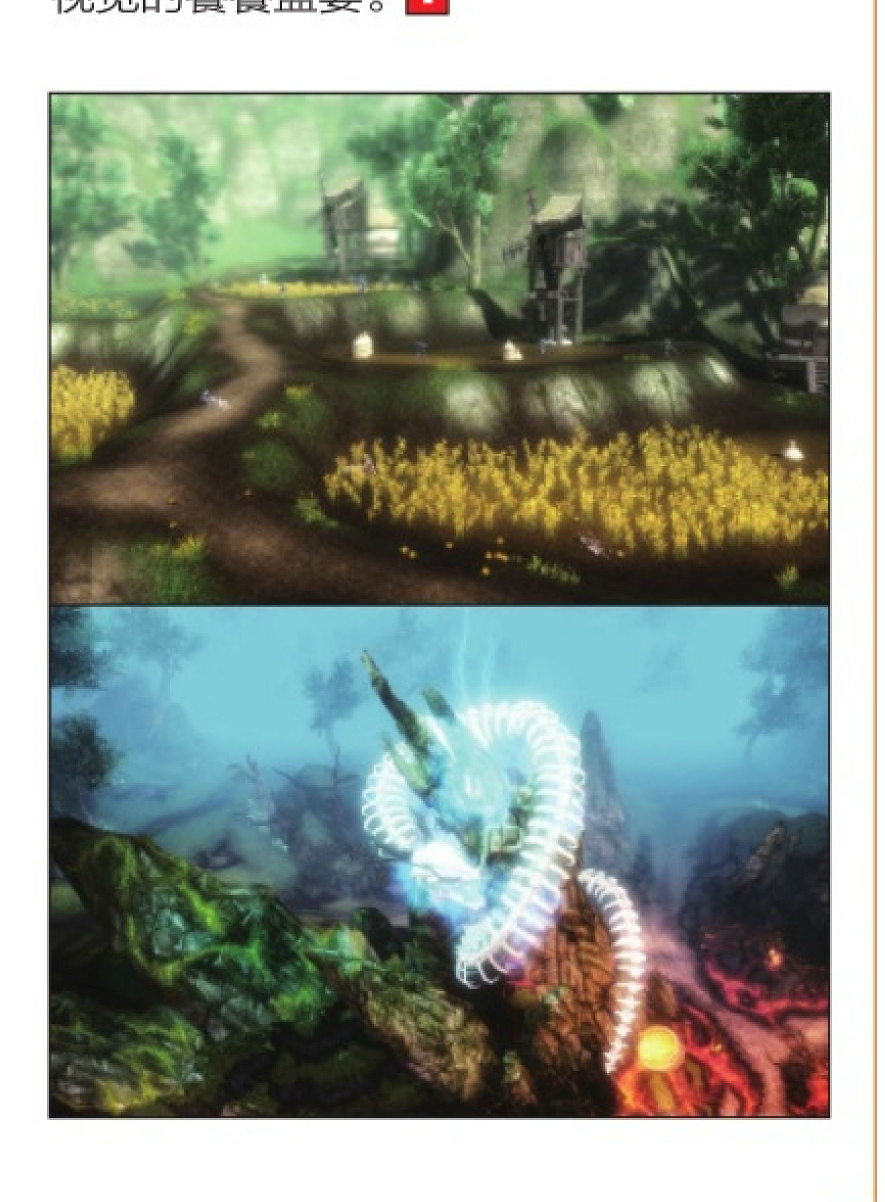
作为3D战斗网游，《斗仙》的系统设定和成长体系相比其他游戏来说显得非常公平。《斗仙》通过斗魂系统以战养战、成长福利体系、装备强化祝福、非金券真送钱和商城道具100%掉落等多线程发展模式，最大化保障玩家利益，营造公平绿色的游戏环境。《斗仙》以独创的斗魂系统为核心依托，在游戏世界中通过多样PvP玩法实现以战养战，其乐无穷。而装备强化祝福系统则通过强化祝福值的累积增加达到装备一次性强化成功的最终目的，帮助玩家装备强化顺心保值。除此之外，累积签到、成长福利体系和商城道具100%掉落等人性化的贴心设定都兼顾了大部分普通玩家的利益，有助于缩小RMB玩家和普通玩家在游戏中的差距，营造一个公平的游戏环境，保证玩家的游戏需求和竞技公平。《斗仙》采用非金券真送钱的回馈模式，结合游戏内丰富的贴心设定帮助玩家享受到真正的游戏乐趣。

《斗仙》内测十大亮点之：特色休闲玩法

《斗仙》的可玩性不仅仅体现在竞技PK上，休闲玩法也是此次开放内测中游戏的另一个亮点所在。师门试练塔是《斗仙》休闲玩法的代表，打破了传统副本的通关模式，结合师门内容进行创新设计，玩法上主要以80后熟悉的超级玛丽、打地鼠等经典休闲小游戏玩法为主，以小游戏通关的形式进行，整个活动轻松而有趣；斩妖护宝的塔防玩法也是这款游戏的另一个休闲活动，还有融入了热门有趣的QTE鼠标小游戏的采集玩法、洪荒宝藏及生肖福缘等等，这些活动都是轻松休闲类型的任务，在一定程度上能调节玩家的游戏节奏和心情，帮助玩家深度体验到游戏其他方面的玩法和内容。在11.15开放内测正式开服后，玩家不妨进入体验一番，说不定会有不一样的趣味收获。

《斗仙》内测十大亮点之：首部CG预告

此次11.15开放内测，《斗仙》还有一个最吸引人眼球的亮点，就是首部CG预告将正式放出。在游戏视频上，《斗仙》先后推出了四大门派、世界观和全方位技术讲解等多个高品质视频。为了配合此次开放内测的宣传和推广，《斗仙》在游戏视频上首次将触角伸入了业界热门流行的CG方面，通过30秒余味无穷的CG预告给玩家带来意犹未尽的感受和巨大的悬念。除了CG预告之外，首部真人虚拟互动的创意战斗视频和首部幽默Flash也将助力这次11月15日《斗仙》的开放内测，喜爱游戏视频的《斗仙》玩家这次可以享受到一场视觉的饕餮盛宴。P







■平台：iOS/Android
■售价：免费



■左图：图像匹配消除类RPG形式的战斗系统，玩家很容易上手
■右图：经典的怪兽召唤场面，令人新潮澎湃

最终幻想：像素逻辑

《最终幻想：像素逻辑》是SQUARE ENIX推出的一款首次采用PUZ＋RPG的模式的智能手机游戏。

■任玩堂 Launcelot

游戏的战斗为回合制，在每一个回合中玩家都需要解开一个被称为“ピクトロジカ”（PICTLOGICA）的谜题，从而推动战斗的进行。

战斗中的谜题由5×5的格子组成，玩法与扫雷有点类似，玩家要做的就是正确地将水晶格全部找出。可以看到每行的左边、每列的上方都有一些数字，这些数字表示着水晶格是如何排列的。比如有一行的提示数字为“5”，则表示这一行有5个水晶格，即这一行全部都是水晶格；如果所提示的数字为“13”，则表示这一行有1个水晶格以及3个相连的水晶，并且这两者互不相连。由于一行只有5个格子，因此可以很容易地看出第一个格子为水晶格，第二个格子为空，剩下的3个格子也是水晶格；如果提示数字为“12”，同样的，这一行有1个水晶格以及2个相连的水晶格，但并不能确定其具体位置，还要靠其他提示判断。

玩家的队伍由自己的4名角色及好友的1名支援角色构成，需要注意的是，谜题的每一行都对应着一名角色。完成其中一行，其对应角色便准备完毕，显示在战斗画面的上方，如果在哪一行MISS了，则可以在画面中看到蹲下的对应角色，表示这回合无法攻击。并且，玩家还可以点选敌方单位，指定队伍的攻击目标。

除了战斗中的5×5谜题，游戏还提供了更具难度10×10谜题。在“ピクトロジカ”里，玩家入手过的“クリスタルプレート”（Crystal Plate，在矿井中被挖掘出来的，被刻入异界之魂的水晶板，可用来召唤角色）都会显示在此。并且每个Crystal Plate都自带一个10×10的谜题，完成谜题将会能获得相关奖励。奖励只能每24小时获得一次，游戏也非常贴心在图像的右上角用一包物品的图标提示是否能获得奖励。

在开始10×10的谜题前，玩家还可以选择接受莫古利的帮助，莫古利会为玩家完成谜题的一行和一列，不过即使MISS了，也没有任何惩罚。 所以把全部格子都点一遍



■FINAL FANTASY的强大号召力与怀旧的像素绘风格能否再次令你着迷？

也没所谓

游戏中的每个角色都有5个装备栏位，每个栏位只能装备一样物品。而一名角色最多只能装备有3样物品，因此，有两栏始终是空着的。在游戏里，使用Crystal Plate召唤出来的角色被称为“**メモリア**”（Memoria），而解开谜题后，角色们将产生名为“**メメント**”（memento/记忆碎片）的力量，在每回合解谜之前，玩家都可以更改记忆碎片的类型，这个操作被称为“**メメントチューン**”（memento tune）。记忆碎片共有4个类型，不同的类型对队伍有着不同的加成。例如“力”会让攻击力大幅提高；“知惠”可让获得的RE值、RE值的减少量都大幅提高；“祈り”会在完成谜题后回复生命值；“守り”会让防御大幅提高。

此外，除去武器栏剩下的4个栏位，都与记忆碎片的类型一一对应。也就是说，在一回合里，选择了哪个类型的记忆碎片，只能使用装备在与其对应栏位的物品。除了武器栏必须要装备一把武器外，要在剩余的4个栏位中选择哪两个，装备上怎样的物品，都需要好好衡量取舍。在与记忆碎片对应的栏位中，玩家可以装备上防具、魔法或者是召唤兽。魔法与召唤兽，都需要找出一定数量的水晶格之后才能释放，具体数量可以在角色头像右侧看到。

在战斗里，游戏并没有硬性规定玩家需要在多长时间内完成一回合，但我们仍然可以拥有如同ATB回合紧凑刺激的游戏体验。简单易懂的战斗系统，却能让人沉迷其中。战斗画面的中间是HP槽及RE槽，若HP降为0，则GAME OVER。而RE槽的加入，则大大地提升了游戏的战斗节奏。

在战斗中，我方角色每攻击敌人一次，都会使RE槽增加。而根据玩家解开谜题所用时间的长短，RE槽也相应地一次性减少一定的程度。当RE槽全满时，就会进入“BREAK状态”，使得记忆碎片的对队伍的加成、魔法、召唤兽都有着很大的增幅。此时，即使是在战斗动画里，RE槽也会不断地缓慢减少。同时，在“BREAK！”状态内，找到的水晶格越多，加成也会随之增高，具体加成数值也会显示在战斗界面中。总而言之，天下武功，唯快不破。

除了紧凑的战斗系统外，游戏的成长系统同样表现出色，各式各样的职业、物品，也使得游戏的收集要素相当完备。游戏基本继承了FF系列的职业系统，共有戦士、**モンク**（武僧）、**シーフ**（盗贼）、白魔道士、黒魔道士、赤魔道士、狩人（弓箭手）、**ナイト**（骑士）、導師、魔人、忍者、空手家 12种职业，职业特点也别无二致。角色满级后可选择强化职业“**グレードアップ**”或者转职“**ジョブジェンジ**”，需要的素材是一张相应的卷轴以及两颗宝石，在特殊任务（**スペシャルクエスト**）的“**メモリア**神殿”里通关对应职业的任务即有几率获取，素材掉落几率很高。

此外，还可以对武器、防具、魔法以及召唤兽进行强化。防具、魔法、召唤兽可以通过在任务中获得的素材提升等级，而武器在满级之后还能进行强化，游戏也为玩家提供了特殊任务“魔石鉱床”去获得强化武器所需要的素材。

该游戏虽然在剧情上只是通过任务的读取画面进行说明，一笔带过。但这仍是一款难得的好游戏。战斗给人的紧张感，丝毫不亚于ATB回合制，游戏思路是否清晰，操作手法是否灵活，左右着战斗的胜负，快速完成谜题以进入Break状态摆脱困境，又或是战略性拖延进入Break状态的时间以面对接下来的强敌，对于记忆碎片的选择……玩家将在熟悉的游戏世界中，再一次体验运筹帷幄，以弱克强时的那份喜悦。P



■发动“Break”攻击，杀伤力大幅度提高



■紧凑激烈的战斗系统，丰富多样的职业、物品系统，该游戏将PUZ玩法和RPG要素很好地结合到了一起



■平台：iOS/Android
■售价：免费



■帅哥们登场，还有机会跟他们谈恋爱，腐女们要把持不住自己了！

心跳餐馆

经营餐馆和恋爱集于一体的模拟经营游戏，除了餐馆里的可爱的餐点之外，最吸引女生的就是日系风的帅哥！

■任玩堂 Akiha

玩家首先当然是经营餐厅为首要目标，制作第一道料理，一点一点的累计经验，做得好，自然会吸引到更多的客人来光顾餐厅。获得更好的店面评价，让好评度上升。如果卖光了料理，没有继续添加的话，客人会生气。但是这类游戏一般都有体力限制，体力用光了就不能继续制作料理，真是让人又爱又恨。

除了制作料理，还有一个最能俘虏客人的心，就是店面装饰了。游戏里的店面装饰系统也做得很精致，可爱温馨的墙纸，颇有特色的餐桌椅，而且游戏更新也做得很快。最近万圣节的到来，很多游戏都更新成了万圣节主题系统，《心跳餐馆》也不甘落后。华丽而不失可爱的南瓜车，红色蜘蛛网的桌子，墙纸等都表现出浓郁的万圣节气氛。

其次就是攻略偶像帅哥，系统设置的帅哥有6个人。他们都是店里的常客。每逢他们将要到来时，画面右上角都会有提示。跟他们对话，就能俘获他们的好感度（收集心心），这也是游戏必做之一。对话的过程中，经常会出现一些令人暧昧的话和动作，让Akiha心跳不已。其中任一人收集到两颗心心，就会出现一个任务，为他们制作特制料理。这样一来能使餐厅的好评度一路飙升。

不仅如此，游戏还具有社交这一系统，其他玩家也可以来到店里吃东西，自己也可以去其他玩家的店里参观，其他玩家的头上都会标着绿色的名字，每个光临本店的玩家都会带上一句问候语，问候语可以自定义设置，配乐也很可爱，挺有趣的.

游戏最与众不同的便是复合型玩法，与其他单一的经营模拟游戏比起来，多了攻略偶像的玩法。玩家同时可以经营餐馆和进行恋爱大作战，其玩法也简单，易上手。游戏画风也做得很好，玩家与偶像对话的时候，令其有种身临其景的感觉，而餐馆里的人物、装饰及料理等都有3D的效果。而且游戏还带有社交平台，在网上可以跟其他玩家交流，有兴趣的小伙伴可以下载来玩玩哦！P



■装扮店铺，提升餐点品质，吸引更多的帅哥顾客上门吧！



■平台：iOS/Android
■售价：免费



■虽然上手难度略高但可玩性极强

怪物猎人大狩猎任务

该游戏的猎人卡牌由日本画师绘制，通过收集牌组玩家可以在手机上狩猎怪物，参加战斗！

■任玩堂 Yamada町

《怪物猎人大狩猎任务》（**モンハン大狩猟クエスト**）卡牌游戏终于上架啦！一开始进入游戏就是教学关，一只3D的巨龙出现在屏幕上，真不愧是高人气《怪物猎人》系列旗下的游戏，画工很精细，操作系统也很简单，只需把弩上的卡牌向下拉便可以发动整组卡牌。此外还可以扔出《怪物猎人》里的火药桶什么的，另外就是早前宣传中说到的召唤怪物会来参战，形容的话就只有一个字：爽！

结束了教学模式便迫不及待地开展了狩猎任务，笔者倒是蛮喜欢这款游戏的冒险模式，没有太多繁杂的要素，每位猎人都能简单地到达终点，终极目标就是打败Boss。遇到Boss进入战斗前选择队伍后，笔者以为普通的狩猎也跟刚开始教学模式一样，卡牌们能使用技能之余还能使用道具以及召唤怪物来攻打Boss。但战斗开始后找了好一阵子都没见到AP条和HP条，只好先开战。这时才发现高端帅气的战斗模式竟被换成了自动战斗了？！说好的技能呢？！说好的道具呢？！说好的召唤呢？！在简单的与Boss你来我往后，就把Boss灭掉了…….

那究竟游戏开始那样帅气爽皮的战斗模式在哪里才能使用呢？原来一切重要的元素都留在了工会这个系统上面，只有加入了工会之后，在参加以工会为单位的大狩猎任务或者七龙杯时才能使用。单独的狩猎只能发动开始的卡牌然后各种自动战斗，这简直就是现实与理想的差距，而且不是说你想进哪个公会就能进。玩家可以寻找不同氛围招募不同等级卡牌猎人的公会，并向公会提出入会申请，得到批准后才算真正加入公会。当然，玩家也可以自己建立属于自己的公会。

其实笔者怎么也想不到这次CAPCOM在社交这方面放这么多的重点。宣传时大部分吸引我的技能都要依靠社交功能，也就是加入公会后才能实现。虽说大狩猎每天都会开展，但每次只开展半小时，如果你的队友没在这段时间内上线参加大狩猎，那你也参加不到了。同时工会的出现也少不了交流，这对于不会日语的玩家来说交流是个比较大的难题吧，估计因此而流失的国外玩家也会有相当一部分吧。

就该款游戏整体来说，算是一款不错的卡牌游戏，看得出CAPCOM在卡牌系统上下了不少功夫，毕竟单单关于卡牌的内容就占了游戏菜单中的一半，目测卡牌也超过了200张以上，3D画工制作也相当不错。操作系统、冒险模式简单易懂，每次冒险时把卡插入卡槽中的“咔嚓”声说真的我真是觉得蛮爽快的。道具也沿用了《怪物猎人》中的模样，甚至还有艾路猫的出现，这些估计也是为了迎合了各位《怪物猎人》粉丝的口味吧。游戏虽然说是《怪物猎人》系列的手游，但与《怪物猎人》却没什么大联系，所以就不推荐《怪猎》的粉丝去玩这款游戏了，但要是你能跨越语言障碍又想体验这种畅快淋漓的卡牌战斗模式以及《怪物猎人》的氛围，笔者倒是觉得这款游戏是个不错的选择。P



■每张卡牌都有不同的属性以及技能，公会机制也使互动和游戏性大大提高



■平台：iOS
■售价：免费



■游戏画面一流，与电影相比毫不逊色

雷神2：黑暗世界

马勒凯斯发动了一场侵略战争，欲将九界摧毁！托尔必须勇往直前，阻止黑暗精灵让宇宙陷入无尽的黑暗！

■任玩堂 lala

《雷神2：黑暗世界》是一款由Gameloft联手漫威推出的动作RPG手游，是的，这就是在最近刚刚上映的热门电影的同名游戏，著名的雷神托尔就是其中的主角。他的经典造型：半长的金色头发、一件大红色的披风、一身暗银色的装甲，当然，也绝对少不了那把放着电的锤子。

在雷神第一款同名游戏推出之时，就用绚丽拉风的画面折服了一片人，而到了第二部，这种炫酷又提高了一个层次。庞大的游戏场景，再现了电影中诸多经典桥段，并且几乎每一个章节的地图都没有重样。电影中那位身高1米9的硬汉从电影火到了游戏，在游戏中他的形象，乃至其他主要角色的外形都得到了继承，利用3D技术进行了逼真模仿。

玩家在游戏中扮演雷神，可率领小兵进入副本战斗。完成新手指引，开始自己进行游戏的时候就会发现UI不够清晰简洁，哦不，它们甚至都不是在一个页面中的，而是被拆开放在了几个画面中，就好像是后来才想起来加上去的一样。初始角色只有雷神，完成第一项人物以后升到2级，即可解锁英灵战士之女武神。

装备栏中的众多防具和武器不仅能提高角色的实力，还拥有着非常精细的外观效果，媲美时装。而且设计比较合理的是当高等级装备还未解锁时需要内购币解锁，但角色等级到达之后就可以用金币购买了。不过有些特殊套装需要竞技场等级达到一定要求，比如分外雷人的马面雷神装甲，要竞技场1级方能解锁。

除了更换装备，还可以进行强化，这只需要消耗游戏中可以积攒到的金币。闪电标记代表放大招，而两根手指滑动可进行远程雷电放射。陷阱和障碍物附近都有一个目标，必须先摧毁方能继续前进。除了可以召唤小兵，玩家还拥有一个更强的后盾：盟友，其中包括了电影中和托尔一块战斗的三人组，还有他老爹等等。世界地图其实更应该称为宇宙图，游戏中涵盖了五个星球。而游戏的背景音乐是典型的美式英雄电影的激昂路线，人物的配音也非常生动。

在真正开始玩这款游戏之前，它实在有太多闪耀的光芒让人期待异常了：风靡全球的同名电影正版游戏、高大上的游戏画面、全球领先的全触控动作手游技术等等。而在体验过程中的前20分钟内，我确实都处在比较激动和享受的状态：被各种立体逼真的游戏场景和目眩神迷的技能效果刺激得看花了眼。

Gameloft此次在操控设计上有了一些新意，首先，全屏触控在动作手游中并不多见，而且灵敏程度很高。其次，角色的技能大招也强化了“目眩神迷”这一元素，当然，无限召唤小兵的模式则又添加了策略元素，使玩家不再流于无限砍砍杀杀。不过，新意的程度尚且不足，或者说打斗的体验还是略感单一，但整个游戏只当作动画来看已经相当养眼。P

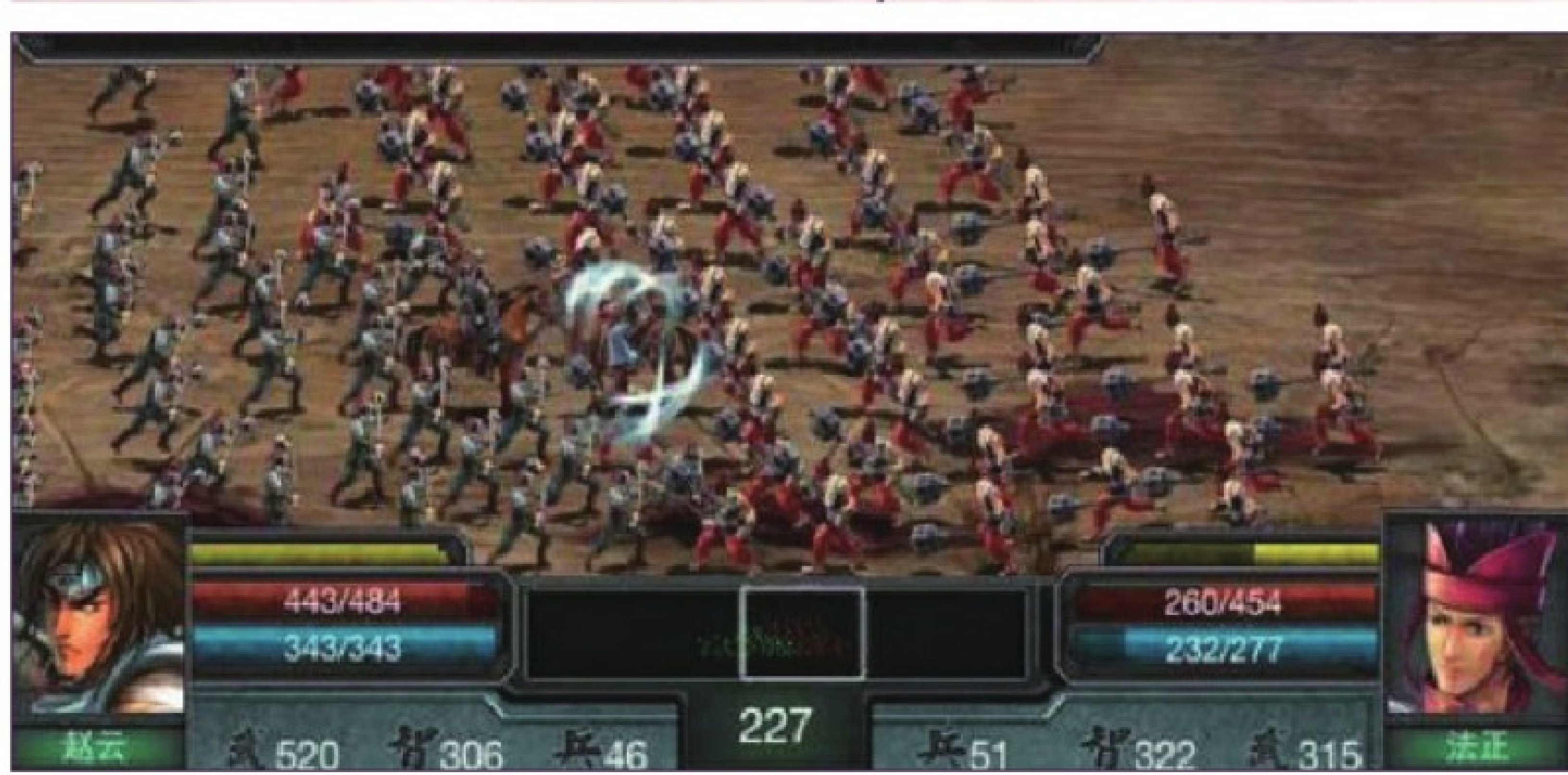


■精致的人设、恢弘大气的场景以及沙石可见的游戏特效，都是大片级享受！



■平台：iOS/Android
■售价：免费
■下载地址：



■上图：游戏的美术风格没有延续单机版
■下图：即时的战场系统是“群英传”的核心玩法

三国群英OL

如今流行经典单机游戏在手游平台模拟或重制。本作游戏可算是经典单机《三国群英传》系列在手游平台的再现。

■上海 章易得

说到经典单机游戏《三国群英传》系列，想必许多玩家都有印象。奥汀（现宇峻奥汀）长年没有公布单机版《三国群英传》续作的消息，不过在今年9月，它却和空中网联手发布了手机版《三国群英OL》的消息，给“群英传”粉丝们一个意外的惊喜。如今游戏的测试版已经可以在空中网官网下载，不过iOS版只能在越狱的苹果设备上运行。

事实上模仿单机版“群英传”的手机游戏此前就已在市面上出现，比如腾讯旗下工作室开发制作的《斗三国》就是一例。游戏虽然有原创的武将形象与Q版的画面风格，但明眼人都能看到游戏的核心战斗内容来自单机版“群英传”。山寨手游的出现也说明“群英传”拥有强大的玩家基础，此次奥汀与空中网合作推出本作也是出于这个原因吧。

新作的画面采用写实风格，武将形象没有继承单机版的风格有些可惜，可能奥汀方面并没有在游戏开发中投入自家美工。作为游戏核心的战斗则回归经典的《三国群英传2》，只有一名武将登场与对手战斗，而非后来单机版的5vs5。游戏过程实现即时制，这是最让人兴奋的地方，也可说是“群英传”的精华所在。随时调动的士兵配合花样繁多的武将技让玩家又找回当年的感觉，鸡肋的“地泉冲”终于得到了加强（流泪）。P



■本作尚未提供开放性战略地图，失掉了“群英传”一半的乐趣。





■平台：iOS/Android

■售价：免费

■下载地址：




■左图：变身的换装系统才是魔法少女的精髓

■右图：大量的衣着服饰可以自由搭配，即使女生也能享受游戏的乐趣

魔法少女大战

十万魔法少女大集结，强大的换装与养成系统是最大亮点，快和她签约成为魔法少女吧！

■浙江 Narcissus

本作原名“**マジカル**少女大戦”，最早于2012年开始测试运营，至今已经有一年多的时间了。游戏的核心正如标题所示的那样——魔法少女大战。要问魔法少女的最大特征是什么？如果你的回答是“会魔法”那你就输了。现在ACG领域有一大堆完全不会魔法的魔法少女在混吃骗喝，日子过得不要太滋润。所以说魔法少女最大的特征已经不是会不会魔法了，而是“佛靠金装、人靠衣装”的换装系统。

种类繁多的衣装是本作最大的卖点。游戏强大的纸娃娃系统支持玩家为自己的魔法少女打造各种不同的人物形象。人物装扮除了传统的头、颈（项链）、上衣、下衣、袜子、鞋、手镯等内容之外，连发型和瞳孔颜色等外貌特征都可以作为“装备”随时更换。比起《暖暖环游世界》只有几套衣服可换，本作的换装系统的确很强大，即使是大型网游也没有如此细致的装备细分。只要玩家喜欢，就可以打造一个完全属于自己的魔法少女军团，然后带领自己的魔法少女军团去讨伐魔物，用自己的爱（课金数量）去碾压其他玩家。

除了强大的换装系统之外，本作在其它方面就没啥亮点了。下副本与玩家对战都是《巴哈姆特之怒》的那套玩法。不过作为App游戏，本作算是摆脱了日式卡牌游戏的某些桎梏。玩家麾下的少女们不再是一张张静止不动的卡牌，人物行动与战斗时都会有相应的动作，也可以与玩家进行一定的互动，这些方面算是游戏的平易近人之处吧。当然本作另外一大遗憾就是只有背景音乐，却没有角色配音。对于日式萌系游戏来说，没有配音的确让游戏的魅力大打折扣。P



■我们需要的只是让心仪的萌少女穿上清爽可人的各种衣装，防御力什么的谁管啊





■平台：iOS/Android
■售价：免费
■下载地址：





■左图：GungHo的新作与原先的《智龙谜城》截然不同
■右图：游戏的地下城探索模式有些类似于“扫雷”

神圣之门

同样的地下城探索，这次走的是元素组合的战斗形式。上手之前是一头雾水，上手之后没准就会沉迷。

■浙江 Narcissus

神圣之门（Divine Gate）是由曾开发了风靡日本的《智龙谜城》开发小组GungHo今年推出的新作。本作在今年东京电玩展上就已亮相，安卓版在电玩展结束之后很快上线，iOS版也随后跟上。虽然游戏暂时仅向日本地区玩家开放，国内需要挂VPN才能从官方渠道下载游戏，不过鉴于GungHo的名声与游戏独特的玩法，还是吸引了不少玩家去尝鲜。

新作无论从美术风格上还是游戏系统玩法上都与此前的《智龙谜城》大不相同，可以看到制作组并不想复制自己的成功作品，而是希望有所超越。虽为手机游戏，但本作一改手游的小家子气，基本上达到掌机游戏的水准。新作的游戏内容由两部分组成，一是组成主角小队刷图走地下城，二是遇敌之后通过排列组合进行战斗的战斗系统。地下城是一个5×5的方格，玩家控制角色踩格子探索，每走一步可能得到宝箱也可能遇到敌人，这个踩地雷系统很常见，并不新鲜。本作最吸引人的是它快节奏的战斗系统。新战斗系统相比《智龙谜城》更为复杂，一两句话很难归纳，总结其特点就是要眼疾手快记性好。每次出招有5秒钟的时限，不同人物的技能触发方式也不尽相同。系统有一定的深度可以挖掘，是一款需要动脑筋的游戏，熟悉之后可以给玩家带来战斗爽快感。但游戏最大的隐患也在此——就是上手不易。虽然游戏提供了很详细的新手教学，不至于让玩家不明白游戏的系统，但不同的人物发动技能需要不同的元素组合，玩家在熟记强力组合之前，可能不大容易享受到游戏快感。新作的成功与否，全看能否开一个好头。如果游戏能在剧情方面有所加强，先以一个主线故事让玩家充分熟悉几套简单的技能组合，相信会有更好的拉人效果。

除了战斗系统之外，本作还有独特的美术风格。这种风格让人想起由野村哲也担当美术设定的iOS游戏《美妙世界》（由掌机移植）。抛弃纯粹的萌元素，反倒可以让游戏为世界更多的玩家接受，可见游戏的目标市场并非只在日本，而是走向世界的。所以我们就当GungHo让日本玩家当游戏内测的小白鼠，以后的国际版肯定能够更为完美。



■游戏初始有红、蓝、绿3种属性的主角供选择，不由让人联想到经典掌机《口袋妖怪》

美味佳肴休跑！吃货主题游戏集

庖丁鼓刀，易牙烹熬。美味佳肴入嘴下肚那一瞬间的充实质感，不是吃货你不懂。无竹令人俗，无肉使人瘦，不俗又不瘦，竹笋焖猪肉。羊羹熊腊鳜鱼肥，蟹膏兔毫春鸠脍。酥香油腻且罢，再来几盏甜品上桌。咖啡苦，甜酒醇，馥郁巧克力，绵密圆饼干，情缠红樱桃，迷失黑森林，香草气息正相浓。笔者身为正宗吃货，饿了想吃，空虚了更想吃。游戏里那些吃货也是丧心病狂。让我们走进吃货的世界！



■应用汇安卓市场







莎拉的烹饪班

■**类型：**模拟经营

■**大小：**30.2MB

烹饪之道，果腹可以随便，对吃货来说可就讲究得多了。鱼切几分厚，文火炖几时，虾泡几度醉，佐料撒几撮。那一分一毫的差别可都马虎不得。吃货的舌尖，走过的是从山野河塘到坊间厨房的点点滴滴。快来和莎拉学烹饪美食吧！









大吃货

■**类型：**动作冒险

■**大小：**38.2MB

酥皮蛋挞奶蛋筒，提拉米苏小圆饼。当这些美味飘浮在天空中时，你能想象一下一个大吃货的心情吗？嗯？减肥，减肥是什么，能吃吗？等吃完这漫天的美食再说。饕餮宝宝咱们一起出发！







快上菜啦!

■类型：模拟经营

■大小：8.3MB

一开始你只是个路边快餐店卖汉堡的，没人在意你。但是总有一天你的厨艺和对美食的追求会让你成为厨神！在享受涂抹了辣酱油和番茄沙司的浇汁牛扒之前，我们先来和菠菜番茄沙拉薯条打打交道吧！



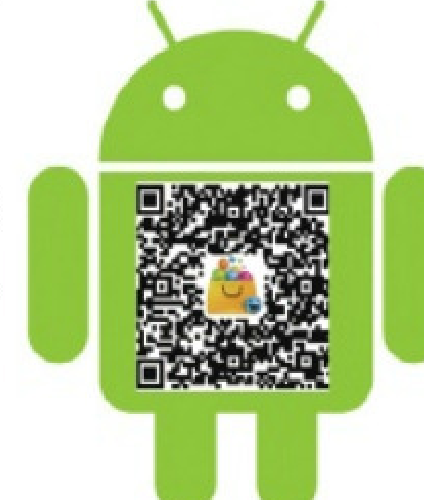


寿司好友2

■类型：模拟经营

■大小：32.8MB

好寿司除了上等材料外，还讲究捏制饭团的手法。纵使吞拿鱼肉再清爽，鲜虾贝类再美味，也需松散有致的饭团包裹。能做到只化在口，不散在手，配以上好佐料，你的寿司店必然宾客满棚，香飘天下啦。









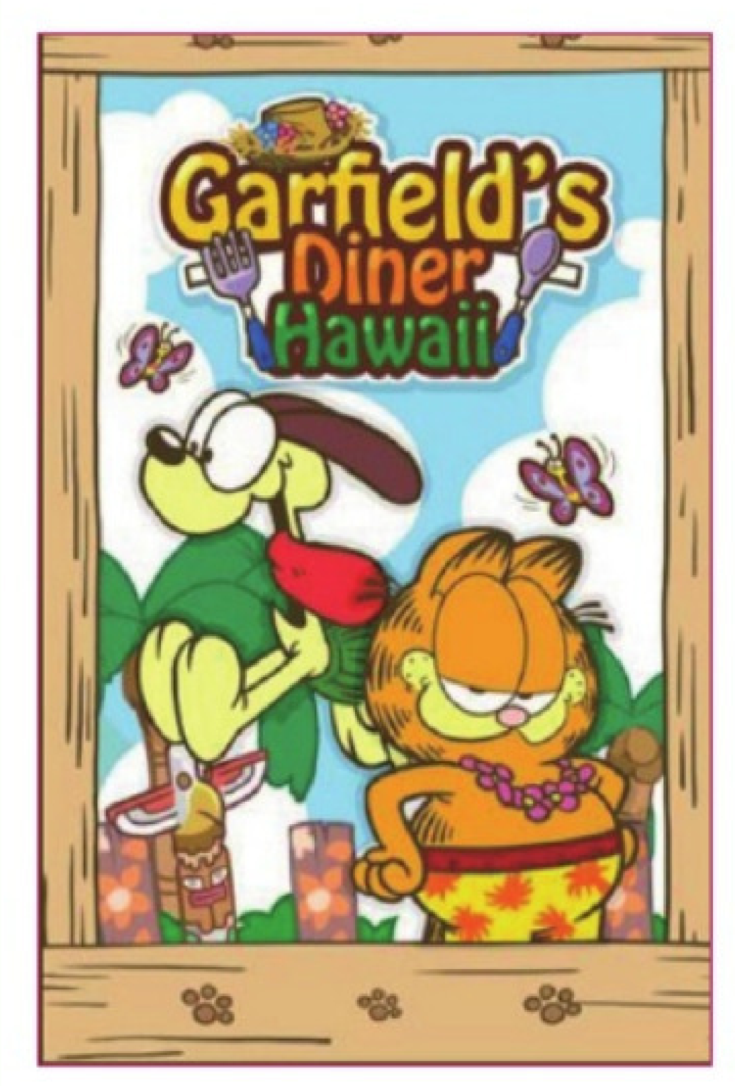
智取坚果

■类型：益智

■大小：25.9MB

永远不要低估吃货对美味的追求！是什么让一只手无缚鸡之力的松鼠穿过危险密布的丛林去吃掉坚果？命都不要了。想想点缀在提拉米苏上的榛仁碎粒，再想想镶嵌在法式饼干里的开心果，是我我也不管了，我要吃！







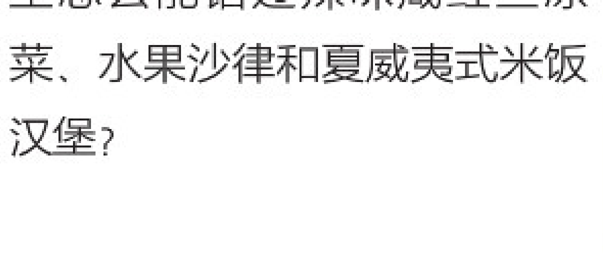


加菲猫餐厅夏威夷篇

■**类型：**虚拟养成

■**大小：**19.6MB

喵星人都是大吃货，加菲猫更是吃货中的吃货。来看看吃货开的餐厅怎么样吧。这次加菲猫把餐厅开在了旅游胜地夏威夷，来到这里怎么能错过辣味咸鲑鱼凉菜、水果沙律和夏威夷式米饭汉堡？







荒野求生

■**类型：**动作冒险

■**大小：**32.9MB

吃货们的偶像，站在食物链顶端的男人，壮哉我大贝爷！呃，怎么正在被一只棕熊穷追不舍？贝爷你赶快转过身来，去头掐尾反吃啊！实际上这真的可以吃，鸡肉味，嘎嘣脆！











奶酪谷仓

■**类型：**益智

■**大小：**11MB

无论是散发果香布满气孔的埃曼塔奶酪，还是甘美温和口感纯正的萨默塞特奶酪，都需要你满满品尝，入口即化，奶香层层散开，在舌尖起舞。如此美味，也难怪我们的小鼠同学忍不住冒险夺食啦。





你也能成为福尔摩斯！解谜游戏集

尽管福尔摩斯是虚构的，但那些精妙绝伦的推理和扣人心弦的冒险却散发着致命的诱人气息。很多人都梦想着成为福尔摩斯般的理想人物。成为福尔摩斯其实也不是不可能，首先要有一个聪明的大脑；其次精通各种学问，最好上知天文下知地理；第三就是要培养敏锐观察能力和强大分析联想能力。手机上的解谜游戏提供了随时随地锻炼这些能力的机会，笔者特此精选了几款安卓中文解谜游戏，让大家小试牛刀。



■应用汇安卓市场







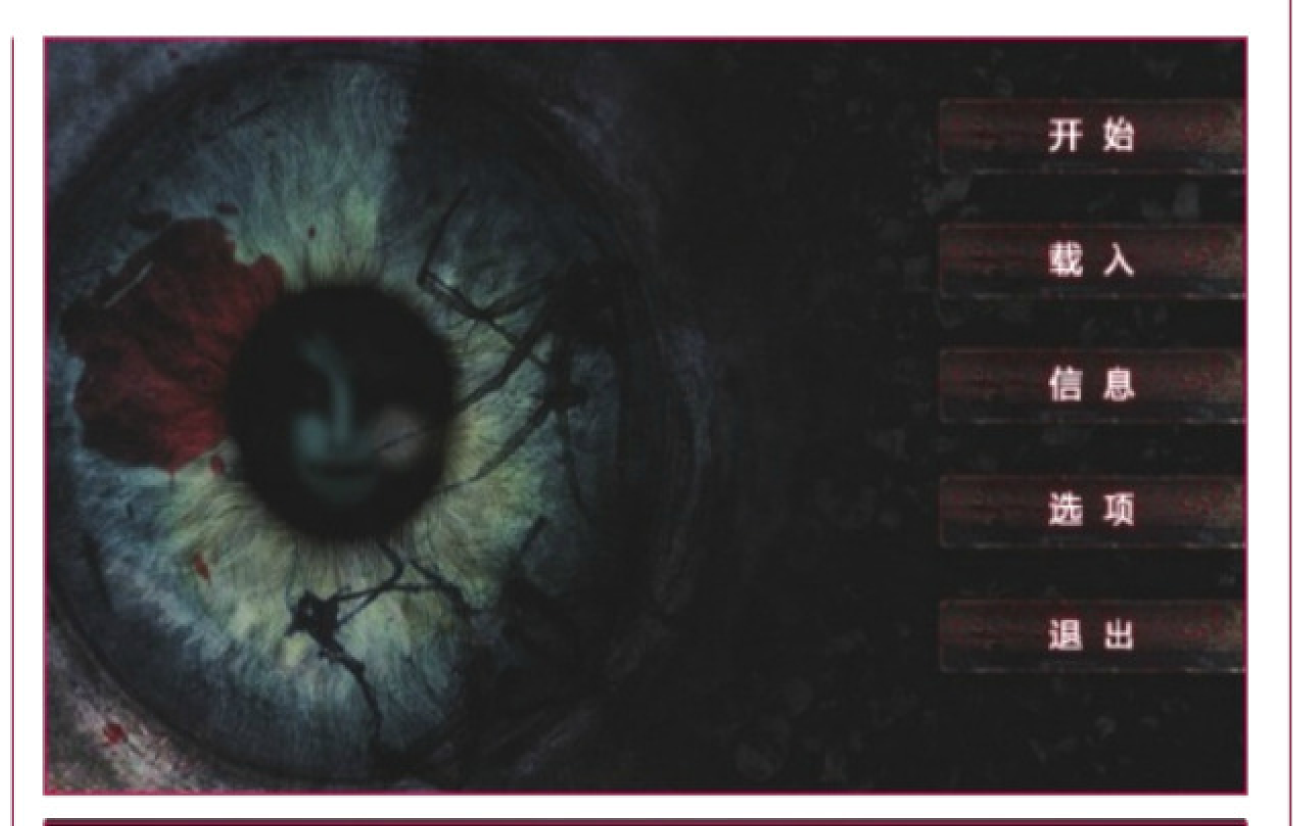
黑暗奥秘：嘉年华

■**类型：**益智

■**大小：**24.1MB

女孩的母亲在恐怖嘉年华中失踪，当你决心寻找她的下落时便卷入这起撒旦的秘密中。霓虹灯闪，小丑奸笑，请勿迷失于两个平行世界的交错之间，散落各处的物件和机关是你直达真相阻止恶魔的关键。









神秘仪式3

■**类型：**动作冒险

■**大小：**7.2MB

醒来时我已经失去思考，肃杀而诡异的气息扑面而来。漆黑的密室里散发着异样的味道，远处牛蛙般的尸体晃悠着如若活物。背脊发凉，怵然而起，我抓起电线，拾起撬棍，要在命运找到我之前先找到真相。





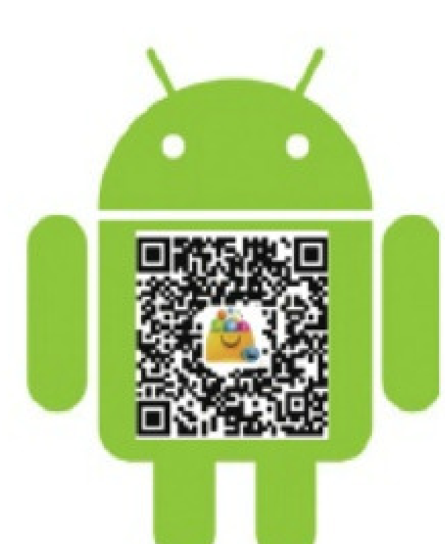
口袋侦探

■类型：益智

■大小：53MB

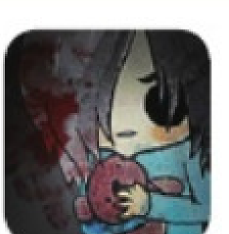
我曾经是一名精英刑警，在一起密室案件中，我的刑警女友离奇失踪。为此我脱掉警服，开始从事私家侦探，开始更有意义的探寻解谜，历经死里逃生的冒险。在重重密室谜题背后，真相开始渐渐显露……









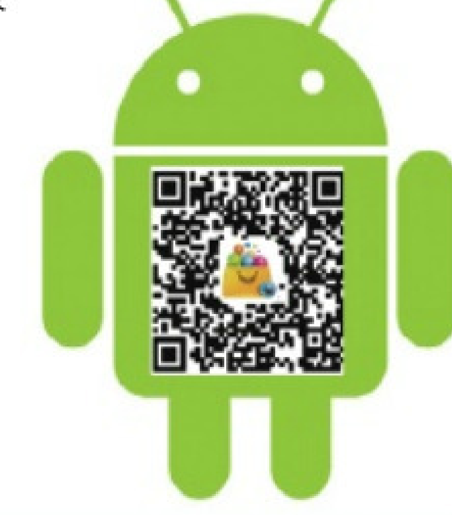


被错过的天堂

■类型：益智

■大小：25.7MB

《被错过的天堂》是一款深受玩家好评的解谜游戏，游戏创新地在传统解谜游戏中加入了多重结局以及多模式转换玩法，通关已非易事，而完美结局的达成更需要您拥有解谜的超常实力。是不是被这双充满鬼魅的眼睛吓倒了呢？！





末日公寓

■类型：策略

■大小：25.6MB

你是2012世界末日的唯一幸存者，你要逃脱的不仅仅是一个房间一场灾难，而是逃脱对死亡的畏惧，你踏进了末日公寓，在这里担负起全人类最后的希望……围绕着末日公寓内部的电力系统、氧气系统、水循环系统以及通讯系统等等基本生存系统而打造的一连串谜题会让你大脑高速飞转.









古墓迷踪

■**类型：**益智

■**大小：**23.8MB

醒来，身处密室。没有别人，没有电话，没有网路。当密室中只剩下你自己，只有一个打火机的时候，能帮助你的，只有你的双手和大脑。在这个神秘的古墓，将是你展现自己聪明才智的最好机会。神秘的中国古墓，未知的探险之旅，一切的真相都等著你来揭晓！





不动的列车

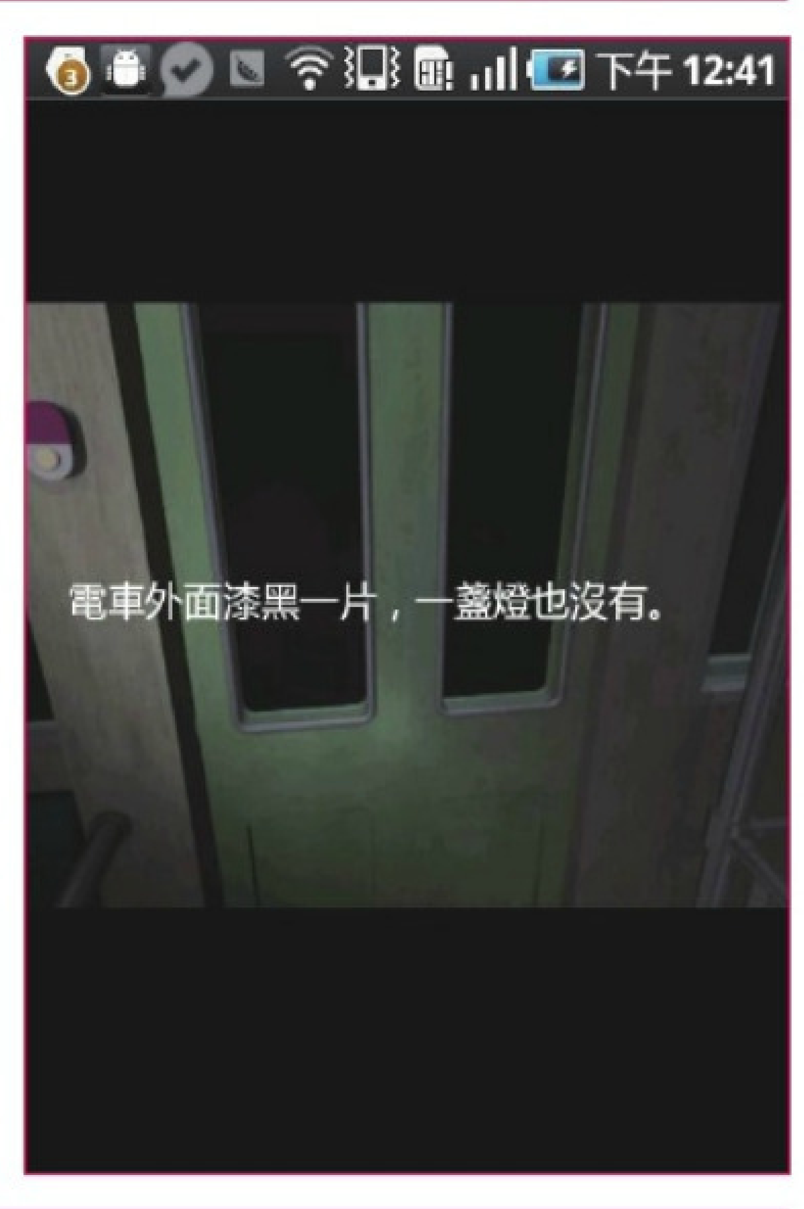
■**类型：**益智

■**大小：**23.6MB

在电车的摇晃之中，我不知不觉地睡着了。当我突然醒来的时候，安静的车厢里只剩下我一个人。电车外面漆黑一片，一盏灯也没有。我敲敲门，大声地喊，可是什么反应也没有。我好像被锁在了停在车库的电车里。想想就恐怖，一个人在这样的黑夜里，是被世界遗忘还是遗忘了世界……













殉情的新娘

■**类型：**益智

■**大小：**11.4MB

游戏讲述的是男主角即将要结婚了，但有一天在路上突然发现一个女生总是跟踪他，回头时却发现自己已经身处在一个诡异的密室里面。玩家将扮演男主角寻找各种道具并破解机关，游戏的解决有两种，第一种是成功找到钥匙逃出；第二种是打开房门后被女生发现砍死，很恐怖哦！P



导读



指掌间的NBA
《NBA梦之队》专题



前言

关于DeNA

DeNA于1999年成立于日本东京涩谷区，到今天已成为一家拥有超过两千名员工、年销售额超千亿日元的大型互联网服务公司。

这是一家很有意思的企业，因为在不同时期"DeNA"拥有着不同的含义。1999年它以拍卖网站bidders起家，到2002年底全面扩充为电子商城bidders Shopping。仅仅两年后，DeNA又盯上了手机移动平台，设立了移动电子商务网站Pocket bidders——2004年，连智能手机的"前夜"都不是，好在带彩屏能跑Java的功能机在日本已经逐渐普及。

正所谓水涨船高，行业环境对一家企业的发展至关重要。DeNA战略重心选择得当，借助原有资源积淀，又相继开拓手机广告和手机SNS业务。短时间内集团规模翻番，DeNA于2005年正式在东京证券交易所上市。

在靠近21世纪第二个10年的时候，移动社交游戏这块金矿的储量之丰富，几乎已经形成共识。早在成立之初，即将"不断进行新的挑战"视为自己所根植的DNA的DeNA，怎么可能错过这块金矿呢？

从2009年开始，DeNA向包括英语世界在内的社交游戏进军。作为一个市值超77亿美金，名列日本三大SNS上市公司之一的企业，DeNA与很多手握资本优势的集团一样，在这个过程中以大刀阔斧的收购为特征。Gameview和Ngmoco这两个在AppStore上大出风头的美国社交手游公司，在2010年相继被DeNA收入麾下，其中后者的收购价高达4亿美元。

收购的同时，也带来了现在意义上的Mobage平台。实际上，考虑到从去年开始到现在，有一款长期位居AppStore畅销榜前10，月流水近三千万的《逆转三国》，国内手游玩家对Mobage的中文名想必并不陌生——梦宝谷。

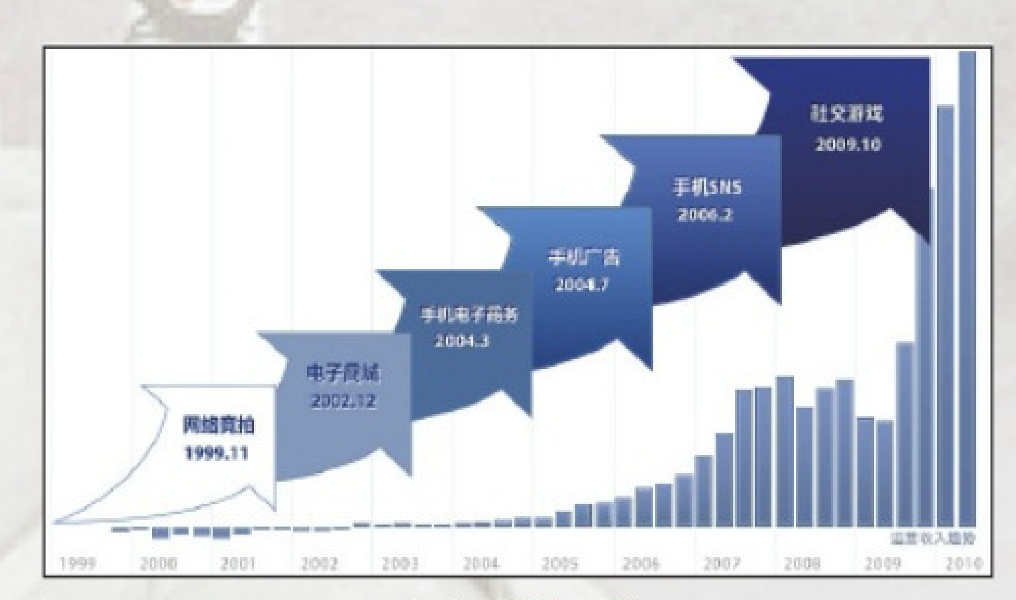
关于Mobage

Mobage梦宝谷为现在DeNA主要经营的智能手机社交游戏平台，它为包括日本、中国、韩国和其他国家地区的玩家提供由第一、第三方开发的多人在线移动社交游戏。

在与日本通信运营巨头NTT Docomo（其地位大致与国内的中国移动类似）达成战略合作后，DeNA与它的Mobage平台所提供的社交游戏服务，一度占据了日本国内40%的市场。

在中国，DeNA早在2007年便设立上海子公司，即今天的上海纵游网络。其主要运营项目梦宝谷中文游戏平台（包括简体和繁体）覆盖中国大陆、台港澳及全球主要华人地区，为超过2000万智能手机用户提供上百款游戏。

作为全球战略"X-boarder X-device"的环节之一，DeNA近年来一直在推进展开中国智能手机社交游戏平台的服务。其利用自主研发的游戏引擎ngCore、构筑世界各地的游戏可同时在中国、日本及欧美等地区上线的框架——也就是Mobage。DeNA希望以此为基础打造中国卓越的智能手机社交游戏平台。同时，也为中国游戏开发商提供通往海外市场的通道。



DeNA主营业务及收入历程

DeNA中国首款自主研发的《忍者天下》，以及风靡全球的《热血兄弟》《逆战幻想》等均取得了很不错市场业绩，而通过Mobage梦宝谷平台发布的《逆转三国》《大掌门》等都成为了当前中国市场热门产品。

Mobage梦宝谷还提供开发者丰富的开发工具和SDK，横跨iOS和Android双平台，同时提供贯穿游戏企划、开发、发布以及运营维护全程的技术支持和相关咨询服务，帮助开发者的游戏快速高效地接入到Mobage梦宝谷平台。

而现在，作为DeNA中国年末最重要的项目之一，《NBA梦之队》在经过数轮测试和调整后，从10月30日开始全新一轮不删档内测。

关于《NBA梦之队》

亲临NBA现场，甚至指教一支NBA球队，是无数球迷心中的梦想，而《NBA梦之队》的研发团队正是致力于给玩家一次亲身体验NBA篮球盛事、实现梦想的机会。超过700位NBA新老球星将现身游戏，姚明、林书豪、科比、詹姆斯都能成为玩家自主打造的专属豪华阵容中的一员，并在玩家带领下走向总冠军荣耀之路。

作为国内唯一获得NBA官方授权的手机游戏，《NBA梦之队》不仅还原了NBA赛事的球队和球员，还提供了丰富的篮球比赛以及各种杯赛。

通过传奇赛，玩家可以在《NBA梦之队》游戏中，重新经历各大球星昔日辉煌。如姚明逆袭成为火箭核心队员，林书豪斩落湖人一举成名，詹姆斯成为最年轻的万分先生，科比屡创佳绩被誉为“最伟大的得分后卫”，杜兰特连续拿下三届常规赛得分王……

“巅峰之路”类似其他游戏的副本，逐级挑战，游戏难度较高，却是玩家寻觅装备的重要阵地。

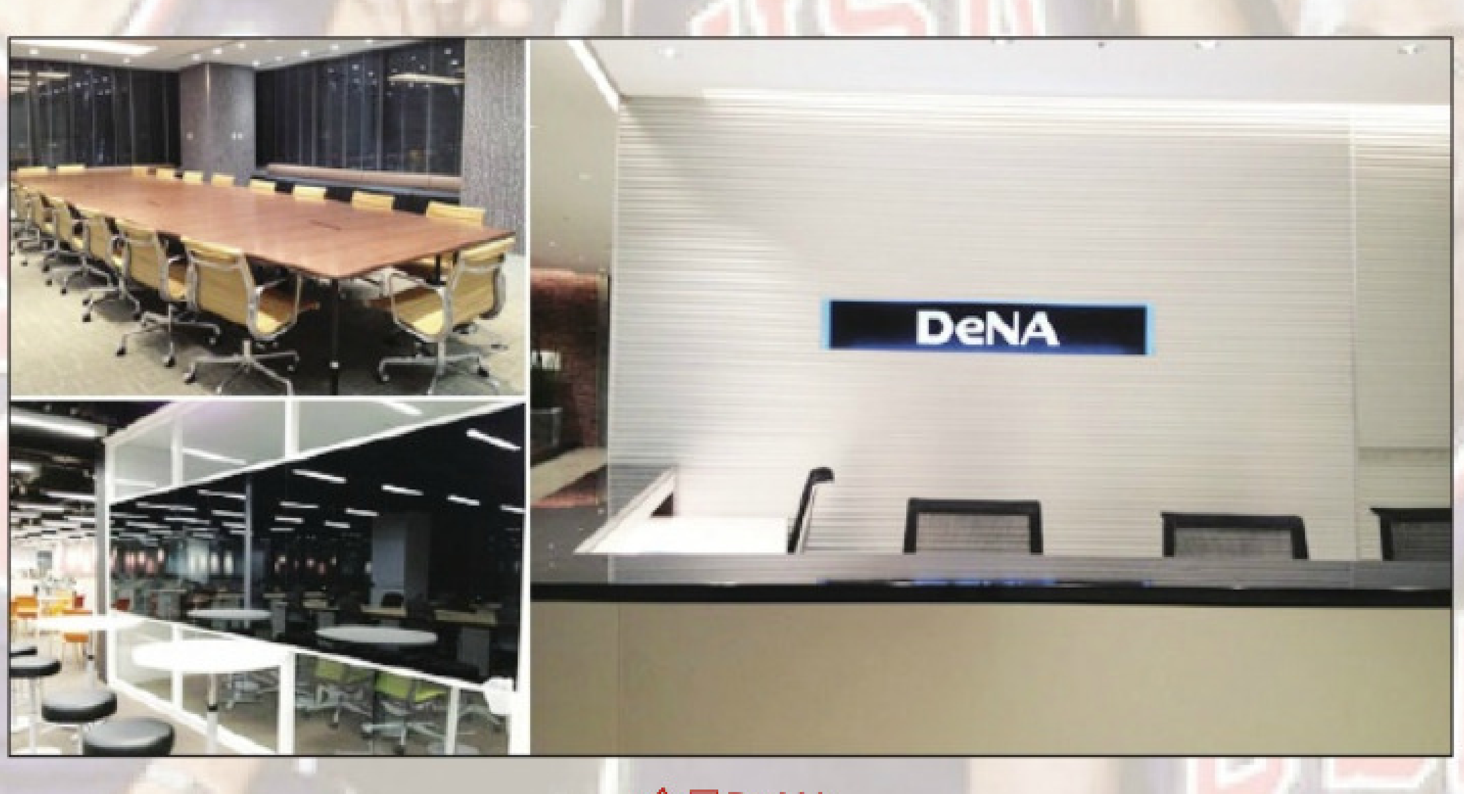
“天梯”是玩家PVP策略对抗之战，玩家通过积分排名获取高额回报，是紫卡、橙卡产出线。

“联赛”则是全民参与，系统会将玩家自动分组，每周一次循环，超过20000场对决，特有升降级制，更加真实，最终优胜者将获得那梦寐以求的冠军戒指。

“黄金杯赛”则为玩家获取金钱、培训的必争之地。

而作为一个球队的管理制度，如何管理球队，培训球员，是《NBA梦之队》的制胜法宝。球星卡牌是游戏的基本组成部分，分为白、蓝、绿、紫、橙、红、暗金7种品质，品质越高能力越强，玩家可以通过选秀、传奇故事、黄金杯赛等球途径获取高品质球员。并通过进行训练、升星、培养和觉醒，不断提升战斗力，而且每个球员之间有各种不同的组合形式，激发各种技能或属性的提升，强强联手的搭配能够将球队实力发挥到极致。玩家在游戏中充当经理人以及教练的角色，如何排兵布阵，择优而用，打造最强战队，是游戏乐趣所在。

将NBA这种体育题材做成卡牌游戏，此前并不多见，不过考虑到如今手游市场的繁荣，卡牌游戏营收的傲人成绩，其出现并不意外。而正因如此，“执掌NBA”的体验颇让球迷玩家期待。它的实际表现如何，不妨看一看接下来的玩家评测与攻略。



今日DeNA



Ngmoco的代表作之一《We Rule》，有统计称2011年时其玩家累计登录时长达到30亿分钟



梦宝谷是目前DeNA的主要社交游戏平台



移动中的NBA



读取画面非常照顾中国玩家，将林书豪与3位顶尖巨星列在一起



联赛每周一次，奖励丰富，这是整部游戏的核心

移动平台之所以被称为“改变了世界”，是因为它将这个世界上几乎所有的事物都集中到了人们掌心的智能手机、平板电脑上。在这块方寸屏幕上，凭借上百万应用，人们可以做到以往电脑、电视、报刊、杂志、游戏机、DVD机、计算器，甚至其他专业仪器才能做到的事情。而在移动平台游戏领域，人们逐渐可以在智能手机上玩到与主机、PC同等质量的游戏。

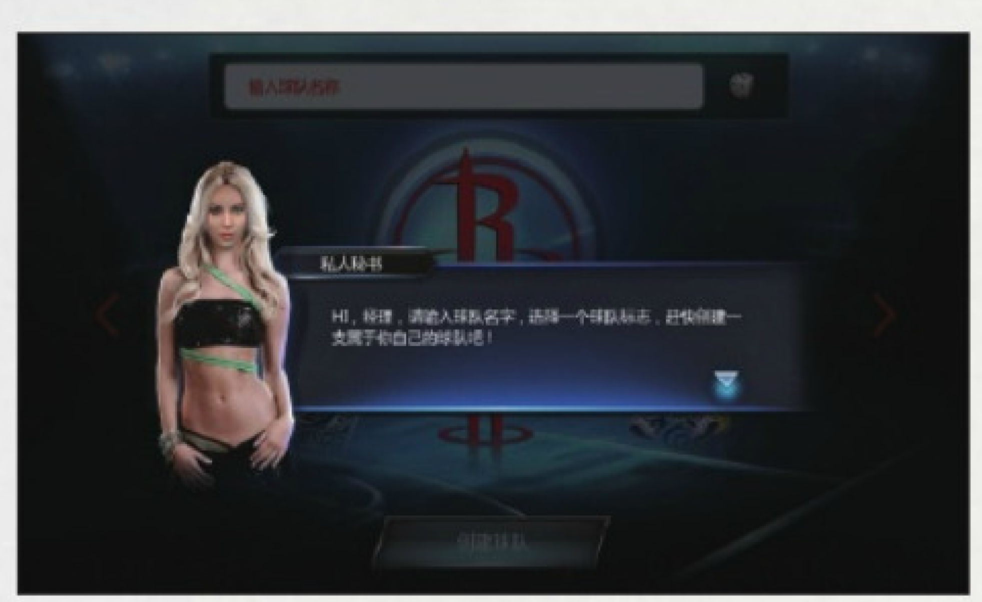
之所以这么说，是因为移动平台上的游戏最初以益智、消除类等小游戏为主，而如今，三星、索尼等主打安卓平台的厂商，已经将移动端硬件的比拼提升到了一个相当的高度。至于苹果，尽管不爱喊“亲，跑个分”，但最新的iPhone和iPad已经率先用上了64位处理器——总而言之，移动游戏的大型化，或可以大型化，已经是不争的事实。且不说曾经只在主机、PC上才



商城永远是游戏吸金的主战场



游戏的主要界面，黄色的箭头是下一步的提示


性感的私人秘书，形象上是球迷熟悉的啦啦队女郎


建立球队时只能选择队名



最初可以选择的5位球队领袖级球员


真实的比赛录像充当了开场动画，令球迷玩家平添了一分激动

能见到的3D角色扮演、动作射击游戏开始出现在手机、平板上，就是那些相对复杂的模拟经理人类游戏也开始在手机上崭露头角。

总部位于日本东京涩谷区的DeNA网络服务公司，就是这样一个有能力将复杂大型游戏带到移动平台的公司——这在亚洲地区的手游商里并不多见。DeNA采取的策略是建立一个名为Mobage（梦宝谷）的游戏平台，然后以此为原点，向亚洲数千万智能手机用户提供了上百款游戏。今年，DeNA的中国子公司就为NBA球迷和玩家带来了一款以美国职业篮球联赛为背景的模拟经理人卡牌游戏——《NBA梦之队》。

作为一个从1995年起就是NBA球迷的玩家，《NBA梦之队》对我来说意义重大。它并不是一款类似PC、主机上NBA2K系列那样的体育游戏，因为那种靠玩家自己操纵队员打比赛的游戏仍旧不大适合移动平台。作为一款以卡牌为核心的模拟经理人游戏，辅以3D比赛画面和NBA官方授权，《NBA梦之队》堪称圆了我经营“掌控”一支球队的梦想。

因此，在第一次测试时我就“加盟”了“NBA梦之队”。这款游戏能否让我这个NBA球迷满意，还得一步步详细分析。

进入游戏后的第一眼就让人印象深刻——游戏采用NBA比赛实景录像做动画，这首先就让我这样的球迷多了一分亲切。在选择服务器之后（公测只能选择一区），一个身材惹火的女郎出现在屏幕上，NBA球迷肯定清楚这是以啦啦队女郎为原型制作的、游戏内玩家的私人秘书，游戏中所有的Tips都以她和玩家之间的对话来实现。不过出乎我意料的是,这位性感的私人秘书第一句话就是让我给自己球队取一个名字。说实话，笔者长久以来是奥兰多魔术队的球迷，一直希望能够亲自“执掌”这支球队，但是游戏一上来就给我泼了个冷水——玩家命名，建立的这支球队不属于任何现实中的NBA球队。

在建立了一支“大众软件队”之后，游戏让玩家从5位真实球星中选择一位加入自己的球队。这5位球星分别是：控球后卫帕克、得分后卫卡特、小前锋皮尔斯、大前锋加索尔以及中锋钱德勒，这些球星都是NBA现役球员，同时都有一个特点，那就是他们都属于准顶级的明星球员——近乎于顶级而并非顶级。笔者选择了最喜欢的扣将文斯·卡特之后，进入阵容展示后才发现我球队中的其他球员基本都是虚构的，他们的属性也都非常低，只有刚才选择的卡特的名字是紫色的——也就是高级球员。

抛开游戏性上的考虑，这个思路倒是颇为符

合NBA球队的建队原则：每一支球队中都要有一名知名的核心球员，作为领袖带领球队前进。只不过，再次令我惊讶的是，笔者球队中的文斯·卡特与其他架空球员一样都是一级。笔者随后打开了球员卡，发现游戏按照NBA中真实球员的实力把所有球员分成了六个档次，从低到高依次为：白色卡、绿色卡、蓝色卡、紫色卡、橙色卡与红色卡。

一开始，玩家球队中的所有架空球员均为白色卡，而从5位真实球星中选择的队员则为紫色。但值得注意的是，无论是什么颜色卡片的队员，卡片上都有级别的标志，也就是说，玩家可以通过比赛和训练提升每一位球员的实力。

队员的属性包含三大类：进攻、防守、技巧，能力评价从C到S，其中进攻属性包括了扣篮、两分和三分，防守包括了干扰、抢断和盖帽，技巧则是控球和篮板。除此之外，每位球员还有特殊的球星技能。对于这种设计，其实在PC等传统平台上的经理人游戏中已经屡见不鲜，从《足球经理》到《实况足球》，凡是拥有经理人要素的竞技游戏，球员的属性一上来都是固定的，并且根据现实里的情况分成三六九等，但随着比赛和训练，玩家可以提升这些属性。

《NBA梦之队》采取这种设计无疑符合潮流，但看着科比·布莱恩特名下的LV1标志，我怎么可能会没有情绪！

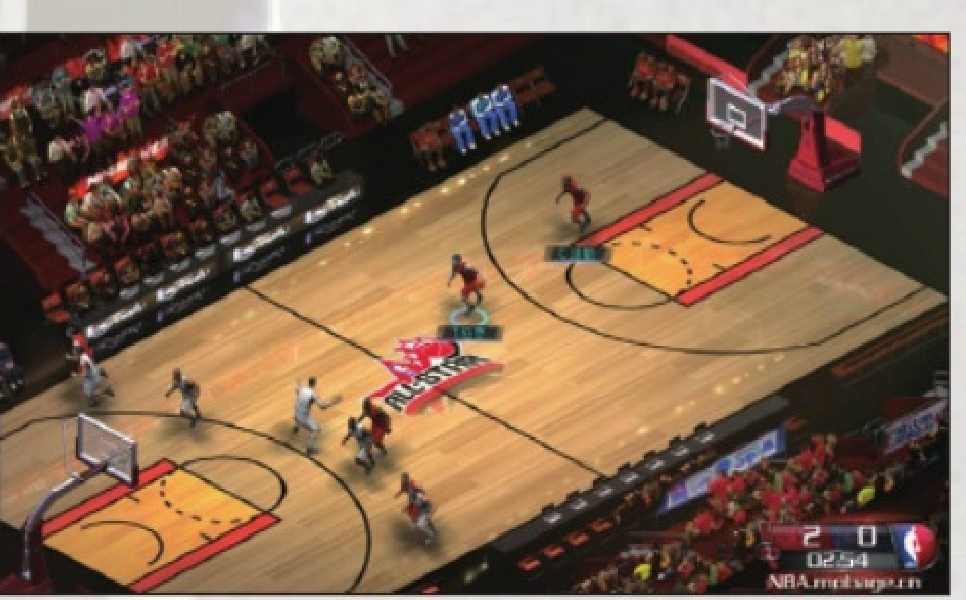
随后，玩家便开始了漫长的联赛之旅。笔者原以为游戏会按照NBA季前赛，再到NBA联赛、季后赛直到总决赛这样一个流程，甚至还曾经幻想过赛程可以按照现实来进行，但是游戏却并没有这么设计，而是安排了球星传奇、天梯赛、联赛、黄金杯赛、巅峰赛这5个赛事，其中联赛是超过3000支玩家组成的球队按照级别分组进行的网络对战，每周一场比赛可以获得勋章和一系列福利。至此，整个游戏的大体模式逐渐在笔者的心中成型了，它是一个采取了NBA真实数据，再以练级为主要游戏过程的游戏。玩家每个人都可以通过单人模式经营自己的球队，购买顶尖球员组成自己心中的明星球队，然后与全世界的玩家在网络上对战。笔者不禁想起了《实况足球》中的大师联赛，在这款游戏的早期，大师联赛也是一个类似的大乱斗，但是随着FIFA系列在五大联赛模拟程度上的不断精进，《实况足球》也开始将大师联赛建立在真实的五大联赛上了。

虽然《NBA梦之队》没有提供给玩家一个真实的NBA联赛，但是却让这几个自己攒的联赛精彩纷呈。玩家的“梦之队”有体力值、有灵魂宝石系统、有球员升球星同时也有经验值系统。这些设计都让玩家的练级之路并不枯燥反而乐趣十足，比如游戏中的球探，也按照等级以颜色区分，完



新秀赛分为十章，训练关卡被称作第零章


第零章的挑战都是最基础的


比赛画面，玩家作为经理中途不能进行操作



比赛前的阵容对比，可以看到新秀对手连拥有头像的资格都没有……


私人秘书经常会出现这些暧昧的话……

成特定的任务就可以抽取顶级球探的卡片从而可以获得高等级球员。也就是说，玩家构建一个梦之队，既需要苦练等级，又需要一定的运气，而运气则可以增加一定的重复可玩性。

在笔者按照私人秘书的指示开始传奇球星赛事之后发现，在进入到每一场比赛之后，其画面虽好，但是玩家基本上处于一个看戏的地位，而没有任何可以改变比赛进程的选项。也就是说，玩家在一上来确定了主力阵容之后，比赛中没有权力更换队员、制定战术，只是眼巴巴地看比赛而已——虽然比赛过程的3D画面可以很明显区分出明星球员和一般球员，比如文斯•卡特经常性的扣篮。

这不禁让笔者感觉到，所谓的经理人游戏还真就是让玩家扮演经理人——而非场上教练，于是在密集的赛事与争分夺秒的练级中，笔者大部分时间都选择跳过比赛进程直接看结果。虽然官方指南中提到，多观察比赛过程可以发现球队的问题，但是对于一款没有工资帽限制、玩家可以买齐所有巨星的联赛，看比赛过程发现问题远不如把科比、詹姆斯、诺维茨基、杜兰特等人凑齐要给力得多。

至于这款免费游戏的盈利方法，很显然是通过吸引玩家充值换取灵魂宝石，然后用灵魂宝石迅速提升球探、球员、球队实力。比如需要玩家花费2800宝石购买的顶级球探，拥有在选秀时首抽必中橙色顶级球员的能力。如此一来，真正骨灰级愿意投入大笔金钱的人民币玩家可以迅速建立起一支真正的梦幻之队，从而在与真人玩家组成的3000球队联赛中过关斩将。

总体来说，《NBA梦之队》作为一款手游，堪称诚意十足，游戏中不但有各种抽奖、福利，甚至还有装备系统，为球员身体的六个部位装备诸如头箍、护腕等可以增加球员实力，甚至还有饮料出售，可以迅速恢复球队体力，而且更令笔者这个球迷惊喜的是，游戏界面的下方有着实时比分播报——这个实时指的可是现实中同时进行的NBA比赛的比分。

可以让笔者在玩游戏时随时获得现实中比赛的赛况信息，这不能不说是一款为NBA骨灰球迷准备的游戏。只不过笔者在进行了十多个小时游戏后，频繁的练级加上与其他玩家球队比赛时雷同的球员配备，还是让这款游戏有了一丝遗憾，希望DeNA中国能在未来的游戏升级中平衡好球队建设，在等级攀爬过程中添加更多让NBA球迷叫好的要素，为玩家和球迷奉献一款真正核心向的NBA题材游戏。P



游戏提供的五大联赛，其中联赛为3000支玩家球队组成的网络大会战



比赛后会有球星数据对比，这是一个不错的设计，非常像现实中的比赛转播



球员选秀同球探等级有很大关系，也就是玩家的钱袋子，这里有一个小BUG，界面显示是RP值，而红字却是PR值……



游戏提供了大量的礼包，有很多都和玩家是否充值有关



游戏活动很多，预计会一直更新



“掌控”NBA——如何打造梦幻球队之Q&A

《NBA梦之队》同NBA官方数据库联动，超过700名真实NBA新老球星现身游戏。在这款游戏中，玩家的首要目标便是通过各种途径获得NBA巨星的球员卡，打造出属于玩家自己的“梦之队”。

Q：如何获得一张球星卡？

A：游戏提供了多种途径获得球星卡，包括选秀、球星传奇赛、天梯赛积分兑换等渠道。其中最直接获得球员卡的方法便是“选秀”。

选秀，即玩家通过球员选秀功能可随机获得指定数量的球员卡。选择高级球探可以获得更高品阶的球员卡，品阶越高，球员能力和属性便越高。我们熟知的科比、姚明、霍华德、库里等NBA巨星均属于顶级橙色以上品质球员卡。

选秀除了通过消耗钻石外（充值便可直接获得钻石），玩家还可通过限时免费的高级球探来抽取球员卡，能够获得最高紫色品质的球员卡。

另外，使用钻石购买球探进行选秀可以提升RP值，当RP值积累满之后，通过顶级球探进行选秀，则100%几率会出现一张橙色品质的顶级球星卡。

NBA新老球星聚集《NBA梦之队》

球员卡分为6类品质，从低至高分为，白色卡、绿色卡、蓝色卡、紫色卡、橙色卡，红色卡。前5类品阶球员卡可以通过游戏比赛或是直接充值钻石抽取获得，品质最高的红色卡一般只能通过比赛活动限量发布，所有红色球员卡均有不菲的珍藏价值。

Q：球员有哪些属性？对动作有什么影响？为什么我的球员卡没有技能？

A：球员卡都拥有自己的属性值，球员属性包含三大类，“进攻”，“防守”和“技巧”，能力评价从低到高为C~S。

进攻包含扣篮，两分，三分三项属性，属性越高，则比赛中该球员得分能力越高；防守包含干扰，抢断，盖帽三项属性，属性越高，则比赛中对方球员得分能力越低；技巧包含控球和篮板两项属性，属性越高，则比赛中该球员控场能力越强，能够辅助进攻和防守行为。

球星技能是高品质球员卡的专属能力，球员卡品质必须达到紫色以上才能拥有球星技能，而顶级橙色和典藏级红色球员卡均会拥有球星专属技能，如詹姆斯专属技能为“君临天下”比赛中触发后可短时间内提升全队成员能力。

此外，橙色和红色品质球星卡在觉醒后均可获得第二技能。

Q：我该如何培养打造自己的球星？

A：玩家可以通过游戏养成系统内的球员训练、球员升星、球员培养、球员觉醒来培养并打造出富有个性的NBA巨星。

1，球员训练

通过球员训练，玩家可以提升自己球队指定球员的等级。等级的增加将会全面提升球员所有基础能力值，等级越高球员能力越强。每个训练位只能同时提供一名队员进行训练，使用钻石则可立刻完成一次升级训练。随着球队等级和玩家VIP等级的提升，玩家将会有更多训练位供队员升级。目前游戏最多可以同时进行5名球员的升级训练。

2，球员升星

在球员升星系统中，玩家可以使用祝福以及灵魂宝石提升卡牌星级。提升星级将大幅度提升球员能力属性（按照百分比提升），品质越高的球员卡升星获得的提升越大。PS：球员升星存在一定失败风险，失败后星级会降低。

3，球员培养

球员培养系统中，通过使用特训卡允许玩家对指定球员的属性进行一定调整。属性调整过程将随机增减，使用钻石可以进行高级培养，得到两倍的潜力培养成果。

4，球员觉醒

通过觉醒系统，玩家可以让队伍中的主力球员突破极限，增加星级上限。例如，您可以将一张纳什的橙色卡牌与另外两张橙色品阶的卡牌进行合成，从而将纳什卡牌由5星上限提升至6星。

觉醒要点有二，一是用于觉醒的合成消耗卡牌星级直接影响了觉醒成功率；二是相同球员卡牌合成会有额外属性加成。

Q：除了属性、技能外还有其他影响球员表现的要素吗？

A：除了球员本身属性外，玩家还可以通过装备、队员组合来增加球员的攻防属性。

装备包括头饰、球衣、球鞋、纹身、勋章、戒指等6类。不同位置的装备将会直接提升当前位置球员卡不同的能力，能力提升大小视装备品质和强化等级而定，玩家可以消耗金币来强化装备等级。PS：装备将绑定球员位置，更换球员卡无需更换球员装备。

同真实NBA球员关系相同，玩家也可以在游戏内找到那些耳熟能详的的知名组合。如热火三巨头、三驾马车、灰熊双塔等，只要玩家凑足了相应的球员卡牌并通常首发出场，便可激活特殊组合效果。

例如：如果玩家凑齐了“雷霆三少“组合，则可激活以下效果：R.威斯布鲁克与S.伊巴卡、K.杜兰特同时出场，控球提高20%；S.伊巴卡与R.威斯布鲁克、K.杜兰特同时出场，盖帽提高30%；K.杜兰特与R.威斯布鲁克、S.伊巴卡同时出场，两分提高25%。P



《NBA梦之队》中，觉醒是个漫长的收集过程



球员培养直接关系球员属性，是致胜的关键

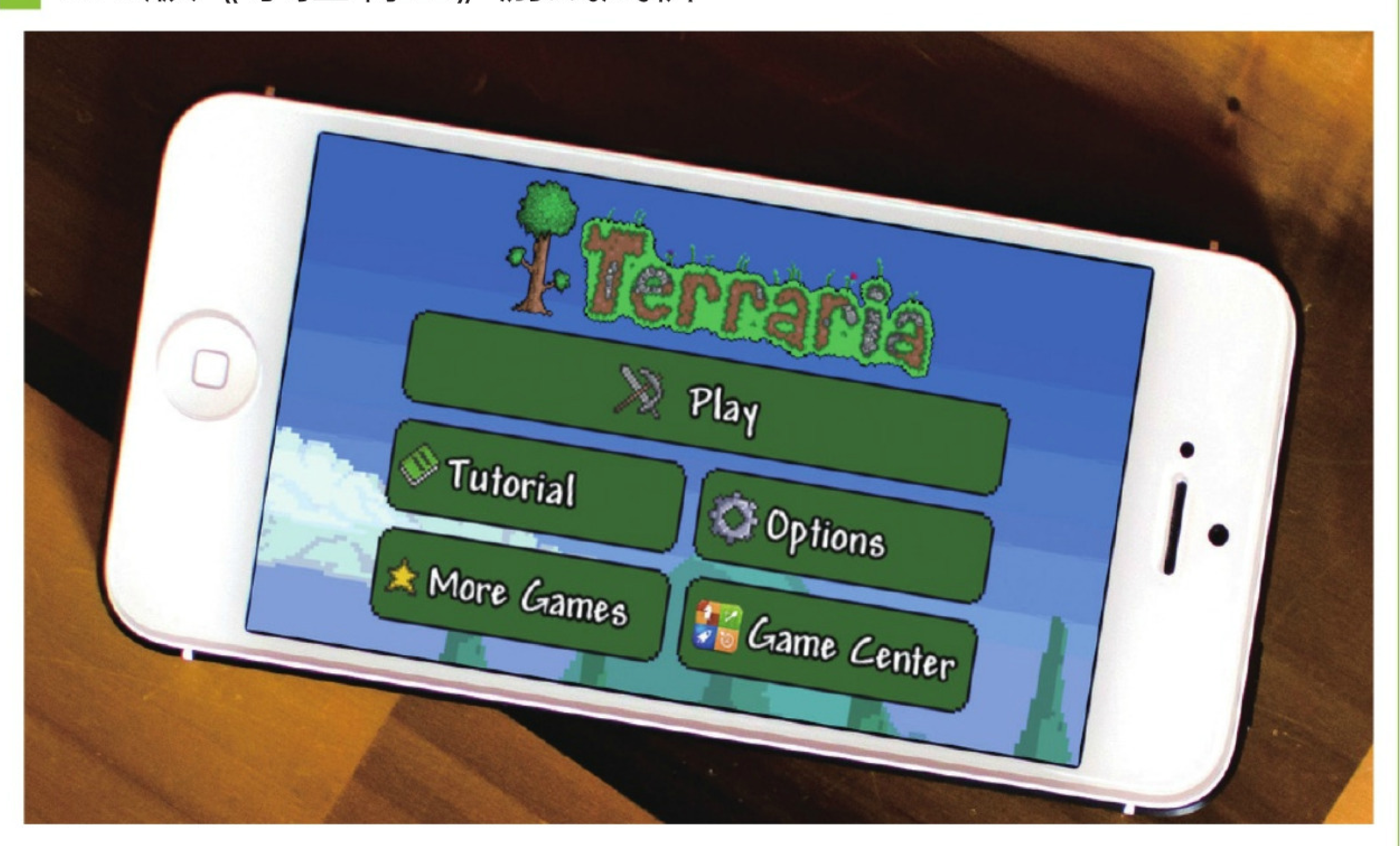


球员升星可能会失败，一定要谨慎



《NBA梦之队》球员训练界面

转折还是歧路？
iOS版《泰拉瑞亚》游戏浅析



■北京 迷失公路

将在PC或主机、掌机上取得成功的游戏，搬到手机或平板上，似乎可以是一种省心省力的做法。然而，这实际上绝不是一个省心的问题。

回想一下，在刚刚结束的“十一”长假当中，给你留下最深刻印象的黄金周游戏是什么？《横行霸道Ⅴ》《英雄传说——闪之轨迹》还是《战地4》？以上作品无不是口碑出色的人气大作，但对于PC平台的小众游戏玩家群而言，陪伴自己度过逍遥长假的游戏新作列表上，恐怕还有一个显眼的名字，那就是闪亮登场的《泰拉瑞亚》1.2版。而且，另有一条醒目的相关新闻似乎同样值得我们关注——iOS版本的《泰拉瑞亚》已经正式上架，时间就在……2013年8月29日？

情况似乎有些古怪——照常理来说，像《泰拉瑞亚》这种拥护者规模已经相当可观的作品进行移植的话，得到的反响理应不至于如此平淡，但现实似乎并没有那么乐观……究竟是哪个环节出了问题？iOS版本的《泰拉瑞亚》到底存在哪些短板？OK，今天就让我们来一探究竟。

荡然无存的探索气氛

到了开工的第一天，月黑风高的午夜时分，探险小队神不知鬼不觉地来到了大坑旁边。

“咋这么黑，谁先下去？”

“别吵，咱先看看动静。”

丁大锤拦住把十字镐挥得虎虎生风急不可耐想要下坑开掘的胡胜利，反手从兜里摸出准备好的松明，凑到嘴边用烟卷点着，嗖地扔进了黑不见底的大坑。

燃烧的松明打着旋子飞速坠下，一路映亮了四围嶙峋的石壁，最后嗤地一声，从洞穴的深远处传来了落水熄灭的动静。

“成了，挂绳子，开工。”

倘若你和我一样，对于这种“探索未知洞穴”主题的网络小说颇为熟悉的话，那上面这段剧情肯定不会陌生；同时，如果你和我一样体验过PC版的《泰拉瑞亚》，那么以上文字中的探索桥段想必会让你产生某些似曾相识的即视感——至少在系统尚未完全熟悉、装备未能尽数凑齐的开荒阶段，这种谨慎至上的方针往往是自然而然的选择，不是吗？

显而易见，如果要列举PC版《泰拉瑞亚》的突出卖点，就必须提及围绕“光源”这项要素展开的一系列设定——和《我的世界》这类强调“先求生后发展”概念的沙盒游戏一样，《泰拉瑞亚》正式开局后的第一个夜晚如果没找到光源的话，生存机会渺茫；不仅如此，在深入游戏展开挖掘探索的过程中，充足的光源也必不可少的——伸手不见五指的洞穴深处不仅隐藏着成群结


▲火把固然依旧有用（左），但平心而论，iOS版本的《泰拉瑞亚》探索洞窟时即便两手空空依旧问题不大（右）


▲各种矿石同样拥有自发光效果，探索的难度与乐趣大大降低，让人好生失望

队的怪物，如果在初期没有探明落脚点的状况就贸然跃下，那么直接摔得粉身碎骨或者一头扎进不见光亮的水潭慢慢淹死几乎是必然的下场。尽管乍看之下有些繁琐，但毫无疑问，从"营造洞穴探索气氛"的角度来看，这种"刻意强调光源重要性"的系统设计效果无疑是非常出彩的。

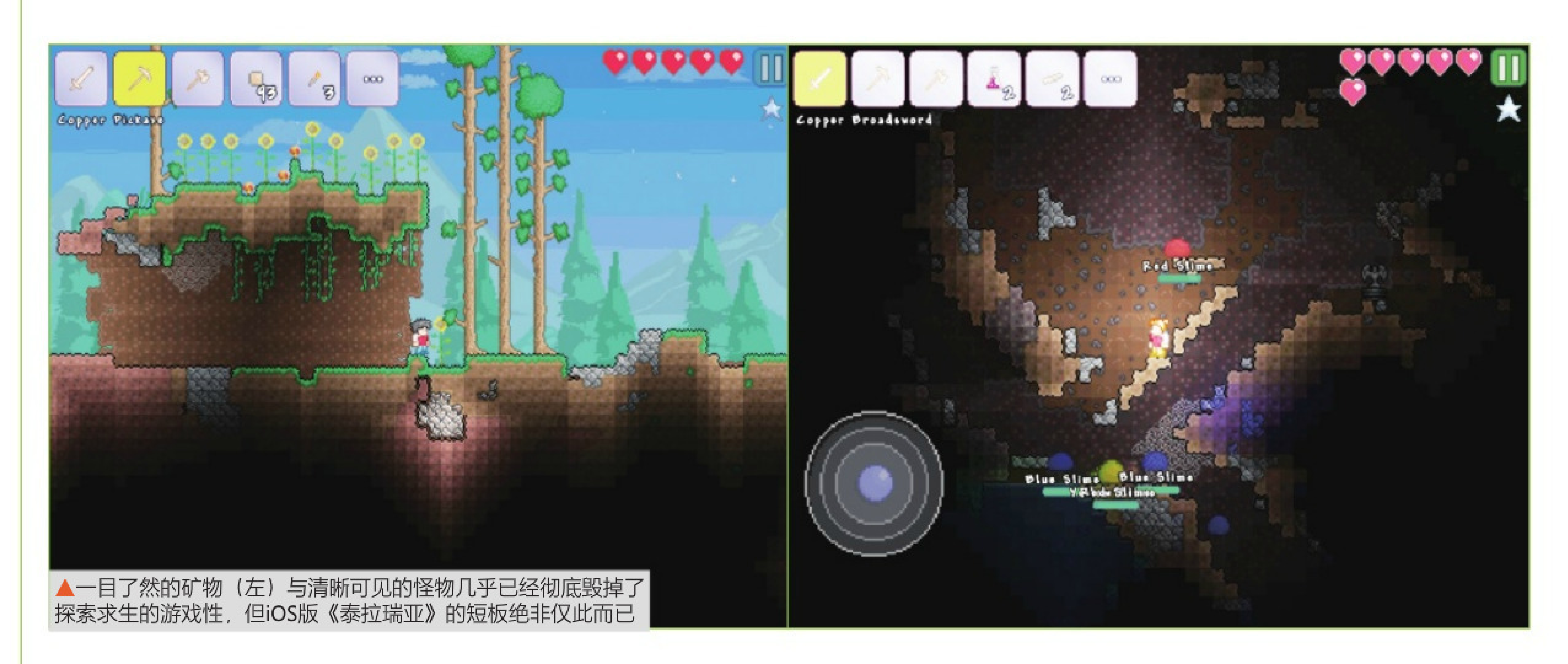
然而遗憾的是，似乎是出于降低难度的考虑，在iOS版本的《泰拉瑞亚》当中，这种直接关系到游戏体验的设计存在价值却被大大地降低了——不仅僵尸和其它怪物在夜晚出现的概率明显下降，主角周身自带的发光效果也让火把变成了可有可无的照明道具，"盲人骑瞎马，夜半临深池"的危机感至此一去不复返。虽然以休闲游戏的标准来看似乎是件好事，但对于《泰拉瑞亚》这种强调"求生"主题的高自由度沙盒游戏来说，如此避重就轻的简化设计着实不算高明，对于曾经体验过PC版游戏的玩家来说感触尤为深刻。另一方面，对于初次接触iOS版《泰拉瑞亚》的手机玩家来说，缩水的核心内容仅仅是游戏体验的短板之一，这部作品在系统设计上存在的问题绝非仅此而已，让我们接着看下去——

大打折扣的控制手感

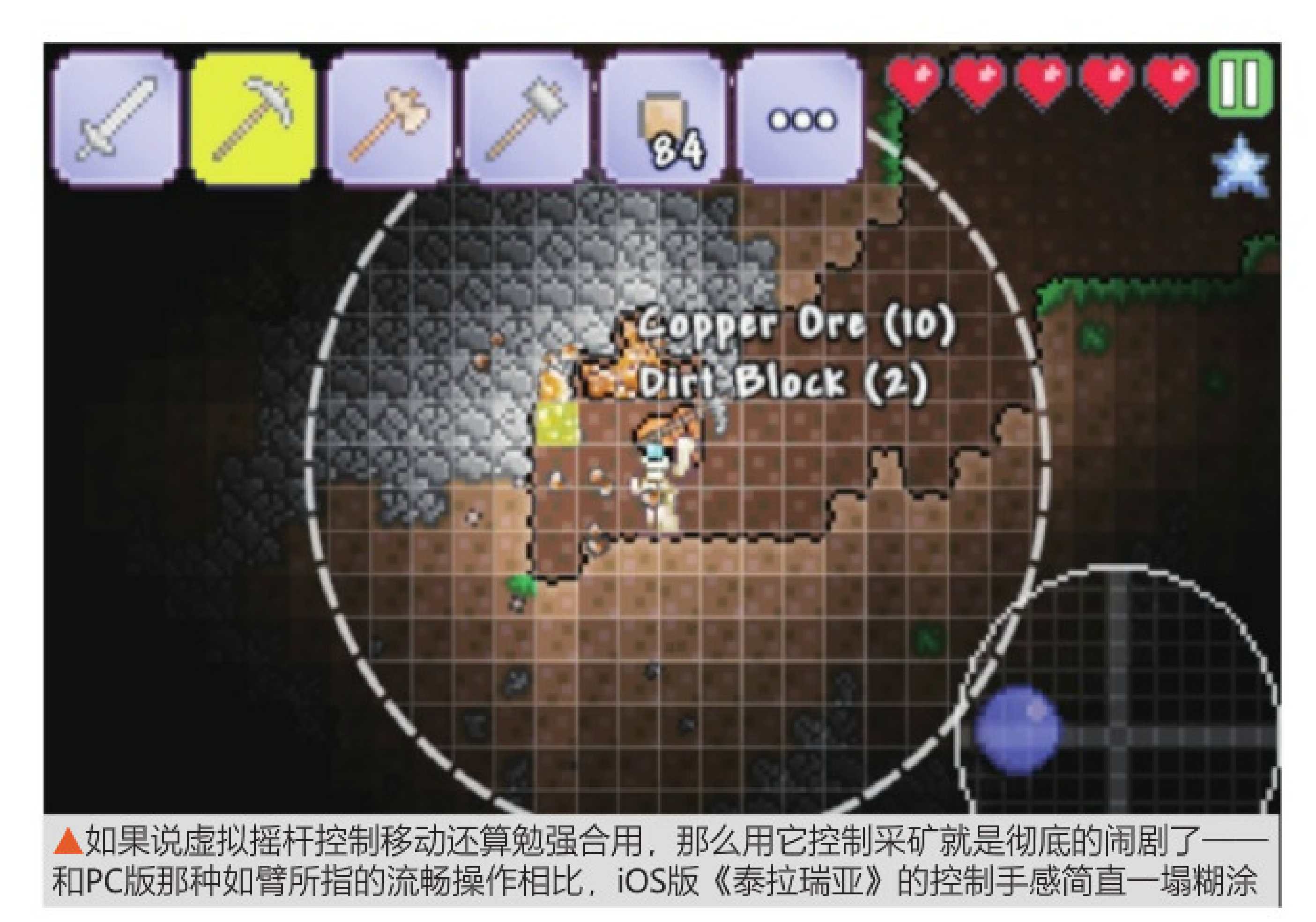
如果要用一个词汇来概括iOS版《泰拉瑞亚》的本质，那么除了"简化"之外基本上别无他选——怪物的刷新频率明显降低在上文已有提及，地图面积大幅缩水似乎也在情理之中，浅表区域的金属矿藏会随着时间流逝逐渐刷新应该也不算意外——毕竟在"降低难度"的大前提下，尽量压低上手难度无疑是游戏设计的核心要务。但是，和相当一部分从PC移植到智能移动设备平台的游戏一样，iOS版的《泰拉瑞亚》在最关键的环节之一毫无悬念地掉了链子——没错，那就是控制。

尽管和大多数传统Roguelike游戏相比，PC版的《泰拉瑞亚》大大降低了操作复杂度，但即便如此，在最低限度上我们依然会使用键盘来控制移动和使用道具并且利用鼠标指针来展开精确操作。那么，把这套操作系统搬到触摸控制的移动设备上效果又会如何？利用虚拟摇杆来控制运动似乎问题不大，但对于需要精确到1个像素单位的鼠标指针操作来说，手指触控的精度无疑是太低了，此部分的游戏体验注定会大打折扣。然而对于《泰拉瑞亚》来说，这种需要精密操作的部分恰恰关系着游戏的核心内容：采掘与建造。

我们可以在一些细节上看到开发商对这次移植的用心——例如除了通过屏幕右侧的虚拟摇杆进行控制之外，我们还可以直接点击画面中央来对物块展开点对点的细致操作；同时对于被手指遮蔽的区域，系统还会在触点上方贴心地提供窥视窗口来方便进行观察；倘若感觉精度依然不够的话，我们还可以直接通过手势拉伸放大画面进行更精密的操作——然而即便如此，相比于PC版行云流水的组合控制，此类操作的繁琐程度足以让不少挖坑探索爱好者与"建筑党"丧失耐心，以我个人的体验为例，在上手阶段甚至连"平整地形构筑宅基地"这种最基本的操作都变得一塌糊涂，至于之后的挖矿与盖房子，体验更是糟糕得不堪回首。草草完成Boss挑战然后把移动版游戏封盘，重新回到PC平



▲一目了然的矿物（左）与清晰可见的怪物几乎已经彻底毁掉了探索求生的游戏性，但iOS版《泰拉瑞亚》的短板绝非仅此而已



▲如果说虚拟摇杆控制移动还算勉强合用，那么用它控制采矿就是彻底的闹剧了——和PC版那种如臂所指的流畅操作相比，iOS版《泰拉瑞亚》的控制手感简直一塌糊涂

台大兴土木，想必会是不少朋友的直接选择。显然，对于卖点在于长期游戏性的《泰拉瑞亚》来说，这种结局实在没法让人给出“满意”的评判。

结语：迷失的定位

PC版的《泰拉瑞亚》是一部相当出色的休闲游戏——就在2013年10月初，当久违的1.2版终于在Steam平台更新上线之后，当日在线游戏人数便以惊人的效率冲上了排行榜的第二位（排名首位的是Dota2，这个暂不讨论）。尽管与《我的世界》这种怪物级3D沙箱建造游戏相比人气依然有明显差距，但《泰拉瑞亚》朴素的2D画面背后存在着大批忠实玩家，这依旧是不争的事实。是什么因素让这部作品取得了如此显赫的成绩？

答案其实并不复杂：精确的受众定位。

《我的世界》固然精彩，但对于习惯了传统横版游戏视角的旧派玩家来说，3D化的方块世界吸引力恐怕并没有2D像素画面那么直观。像把玩乐高积木一样用3D物块重现深水城和烛堡？谢谢，用2D方块复原恶魔城更符合我的口味——没错，这种老玩家的眼光就是如此挑剔，正对他们胃口奉上的《泰拉瑞亚》由此一举成功可谓毫不意外。

那么，iOS版的《泰拉瑞亚》又如何定位呢？从2D爱好者老玩家的视角来看，简化的系统与蹩脚的操作无疑大大降低了游戏的乐趣；而从主流的手机游戏玩家的角度来看，这种锯齿清晰可见的像素画面无疑缺乏直观的吸引力，同时这部作品的系统深度对他们来说更是有些过于复杂。最终，iOS版的《泰拉瑞亚》就变成了这样一部尴尬的作品——它努力尝试去讨好两类玩家，结果落得个不上不下的位置。尽管在AppStore的游戏首页推荐中占据了一席之地，但仔细看看玩家给出的反馈与评价，“一致好评”终归只会是一厢情愿的泡影罢了。

iPad 0:40 86%
Terraria
Psycho Gnom... 游戏: 探险游戏
用户评价 排序方法：最低评价
撰写评论 >
所有版本共有 65 份评价

1. buggeraria
评论人： qzhkc - 版本 1.0.0 - 2013年09月13日
一堆bug的趕工作品，在PC上是神作，但是在ios上確實砸自己招牌的敗筆，遊戲發售至今也未見更新修復，相反倒是隔壁某同類遊戲的態度很好，更新修復bug，馬上添加成就系統等等，對比之下buggeraria實在讓人寒心。

2. 真心不会玩这游戏
评论人： 佐罗的面具 - 版本 1.0.0 - 2013年09月21日
据说这游戏很好玩，等打开后发现后悔了，就一个人拿把斧子不知道在砍什么？完全不懂游戏，又看不懂E文，真心吃力。

3. 很惊喜，但是bug相比pc版略多
评论人： 舒口er - 版本 1.0.0 - 2013年09月21日
好多辛苦打出来的东西莫名奇妙就不见了。为了打肉山准备了两天。结果肉山没掉神锤。掉了唯一一个sp重新登陆就不见了。太伤害玩家心。不值30大洋

4. 新版点下play卡死！
评论人： BlueHawke - 版本 1.0.1 - 2013年09月26日
不更新还好，虽然bug一大堆，新版点下play背景变黄直接卡死，进都进不去了……赶快修复啊……别辜负粉丝的期待啊……

5. 一进去就卡住
评论人： gurdgjy - 版本 1.0.0 - 2013年09月26日
这次更新了一进游戏就卡死，系统iOS7

65条评价之1-5条
更多 ▼

iPad 0:41 86%
Terraria
Psycho Gnom... 游戏: 探险游戏
用户评价 排序方法：最低评价
撰写评论 >
所有版本共有 65 份评价
上一步 ▲

16. 太失望！
评论人： 伤心因为没你 - 版本 1.0.0 - 2013年09月29日
制作商完全没有诚意！绝望了

17. 画面好粗糙
评论人： 皓耗跑天下 - 版本 1.0.0 - 2013年08月30日
Rt

18. 不会操作郁闷。
评论人： 燕9999998 - 版本 1.0.0 - 2013年09月01日
如题

19. Plz update soon
评论人： 叫品 - 版本 1.0.0 - 2013年09月06日
Still great game on iOS but lot of bugs including crash/save corrupt problem and terrible control method just spoiled the game.

20. 好游戏，但是闪退
评论人： 水月377 - 版本 1.0.0 - 2013年09月10日
闪退N次，还都不记录的，长期两个小时白玩了，还莫名奇妙丢东西，飞鞋跑鞋自己凭空消失了。。。游戏还怎么玩。。。。

65条评价之16-20条
更多 ▼

▲从基本素质来看，PC版的《泰拉瑞亚》无疑是部好作品，但这部游戏是否能够适应手机平台的环境，移植的诚意与素质又如何……那就是见仁见智的问题了

DeNA中国首款自主研发的《忍者天下》，以及风靡全球的《热血兄弟》《逆战幻想》等均取得了很不错市场业绩，而通过Mobage梦宝谷平台发布的《逆转三国》《大掌门》等都成为了当前中国市场热门产品。

Mobage梦宝谷还提供开发者丰富的开发工具和SDK，横跨iOS和Android双平台，同时提供贯穿游戏企划、开发、发布以及运营维护全程的技术支持和相关咨询服务，帮助开发者的游戏快速高效地接入到Mobage梦宝谷平台。

而现在，作为DeNA中国年末最重要的项目之一，《NBA梦之队》在经过数轮测试和调整后，从10月30日开始全新一轮不删档内测。

关于《NBA梦之队》

亲临NBA现场，甚至指教一支NBA球队，是无数球迷心中的梦想，而《NBA梦之队》的研发团队正是致力于给玩家一次亲身体验NBA篮球盛事、实现梦想的机会。超过700位NBA新老球星将现身游戏，姚明、林书豪、科比、詹姆斯都能成为玩家自主打造的专属豪华阵容中的一员，并在玩家带领下走向总冠军荣耀之路。

作为国内唯一获得NBA官方授权的手机游戏，《NBA梦之队》不仅还原了NBA赛事的球队和球员，还提供了丰富的篮球比赛以及各种杯赛。

通过传奇赛，玩家可以在《NBA梦之队》游戏中，重新经历各大球星昔日辉煌。如姚明逆袭成为火箭核心队员，林书豪斩落湖人一举成名，詹姆斯成为最年轻的万分先生，科比屡创佳绩被誉为“最伟大的得分后卫”，杜兰特连续拿下三届常规赛得分王……

“巅峰之路”类似其他游戏的副本，逐级挑战，游戏难度较高，却是玩家寻觅装备的重要阵地。

“天梯”是玩家PVP策略对抗之战，玩家通过积分排名获取高额回报，是紫卡、橙卡产出线。

“联赛”则是全民参与，系统会将玩家自动分组，每周一次循环，超过20000场对决，特有升降级制，更加真实，最终优胜者将获得那梦寐以求的冠军戒指。

“黄金杯赛”则为玩家获取金钱、培训的必争之地。

而作为一个球队的管理制度，如何管理球队，培训球员，是《NBA梦之队》的制胜法宝。球星卡牌是游戏的基本组成部分，分为白、蓝、绿、紫、橙、红、暗金7种品质，品质越高能力越强，玩家可以通过选秀、传奇故事、黄金杯赛等球途径获取高品质球员。并通过进行训练、升星、培养和觉醒，不断提升战斗力，而且每个球员之间有各种不同的组合形式，激发各种技能或属性的提升，强强联手的搭配能够将球队实力发挥到极致。玩家在游戏中充当经理人以及教练的角色，如何排兵布阵，择优而用，打造最强战队，是游戏乐趣所在。

将NBA这种体育题材做成卡牌游戏，此前并不多见，不过考虑到如今手游市场的繁荣，卡牌游戏营收的傲人成绩，其出现并不意外。而正因如此，“执掌NBA”的体验颇让球迷玩家期待。它的实际表现如何，不妨看一看接下来的玩家评测与攻略。P



今日DeNA已成为日本三大上市SNS公司之一



Ngmoco的代表作之一《We Rule》，有统计称2011年时其玩家累计登录时长达到30亿分钟



梦宝谷是目前DeNA的主要社交游戏平台

专注力，让人欲罢不能。

打开游戏之后，独具匠心的主菜单就让人眼前一亮，奇幻神秘的星空加黑色剪影勾勒出了一幅通过反差构成视觉冲击力的画面。游戏有两个模式，一个是由每个场景十个关卡共四大场景四十个关卡组成的单人模式，二就是最多支持四人同屏的多人游戏模式——这个模式非常适合朋友聚会时共同切磋，在多人模式中玩家不但可以合作甚至还可以用道具互相攻击。

在进入单人模式的关卡之后，从屏幕做的管道中喷出了一堆垃圾，而游戏的主角—— 一个像是一只小鸟的黑色物体也被喷了出来，玩家通过点击屏幕的任何一点来操纵它。操纵的方法很简单，连续点击屏幕或按住屏幕可以让它持续向上飞，停止点击或按压则会让它失去动力。这只小黑鸟是永远不是向后的，也就是说只要玩家点击、按压屏幕，它就会向前飞行，玩家只需要控制高度就可以了。但是，即使是通常作为教学关的第一关里，玩家也感到了游戏的“无情”：突然掉落的巨石、庞大转动齿轮、断裂的树枝……这些陷阱从上到下威胁着小黑鸟的安全，玩家必须时刻集中注意力控制它飞行的高度，不然很容易被这些庞然大物碾碎。但是正像前文所说，小黑鸟是不会后退的，一旦开始游戏屏幕就开始向右滚动，玩家就需要让小黑鸟保持飞行状态而没有时间停在地上思考等待。于是，《罪恶之地》通过这些设计达到了让玩家处于心理学上Flow的状态，也就是全神贯注参与到极大挑战中。

游戏开发商的想象力在游戏后面的关卡里显露无疑，滚落的巨石和转动的齿轮已经变成小儿科了。比如在树枝上经常会停有一个躲不开的光球，小黑鸟碰触之后，身体会增大好几倍，玩家马上就需要提高点击速度，不然这个巨大的黑鸟根本没法飞起来而被滚动的屏幕迅速“杀死”。有时，躲不开的光球还会把小黑鸟的体积变小甚至增加一个或一群克隆小黑鸟，关键是，这些改变并不只是体现在画面上，而是从物理上改变了游戏。比如一群克隆小黑鸟的作用就是撞开挡路的障碍物，如果玩家操作不当，在撞开障碍物时损失了太多的小黑鸟，那么后面的障碍物就没有足够的力量撞开了。这些设计将这部横向冒险卷轴游戏成功变成了一部横向物理冒险游戏，让游戏的每个关卡充满了新奇感和挑战力。

游戏进行到了后期，屏幕上充满了各种道具，这些道具包括了主动克隆自己、加速光球、减速光球、体积改变等等，玩家必须做到眼观六路——既观看周围环境又要搜索道具的同时，还需要迅速在大脑中决定是否使用以及使用哪些道具。因为前方的陷阱有些是必须要用到道具才能过关而有些是不用的。

作为Frogmind Games的第一款移动游戏，售价25人民币并不算便宜，但笔者认为绝对对得起这个价钱。媒体评分接近9分，下载量迅速超过百万都证明了《罪恶之地》的优秀。而在笔者眼里，它最大的惊喜在于设计理念上，首先，游戏将原本属于操作繁复的横线冒险卷轴游戏的操作方式简化了：要知道在移动平台也好、原先的街机也罢，横向卷轴游戏一般都需要在屏幕左


▲游戏的初始画面充满了奇幻神秘感



▲主菜单简单又突出主题



▲游戏提供了四大场景，每个场景10个关卡



▲每个关卡都有自己的名字，比如克隆或者速度，提醒玩家这一关的基本内容



▲游戏内菜单，仍旧有着传统的三星（三蛋）评分系统


▲小黑鸟从左侧管道中喷出，标志着冒险的开始

下角安排四个虚拟方向键或者方向盘。但是《罪恶之地》将其简化了，小黑鸟的飞行是自动的，除非玩家停止碰触屏幕（游戏虽然在左上角有一个暂停键，但同时也会默认这种情况是玩家暂停游戏），否则只要玩家碰触了屏幕，那么小黑鸟会立即向前飞行而屏幕开始无情地滚动。其次，游戏将背景做的无比奇幻精美，但前方的物体却采用了黑色的剪影，这不能不说是《罪恶之地》最大的妙笔。因为前方的物体如果采取写实化的画面处理方式，那么首先就会与背景产生视觉上的重叠，从而让玩家分不清陷阱与背景，也无法产生落差感。采取黑色剪影则很好的突出了陷阱和环境，可以让玩家在很小的手机屏幕上分清主次，毕竟这是一款需要玩家集中注意力躲避陷阱的游戏。

虽然几近完美，但是《罪恶之地》仍有改进之处，比如四人同屏的多人模式，几乎在手机上就无法正常游戏，本就不大的手机屏幕要再被分成四块，那么谁也看不清小黑鸟了——这就让多人同屏模式变成了平板电脑的专属模式。其次，游戏虽然做到了后期不枯燥（得益于更难、更复杂的陷阱），但是40个关卡其实本来就不算多，游戏提供的目标和奖励也有一定的缺失，导致重复可玩性略有不足。

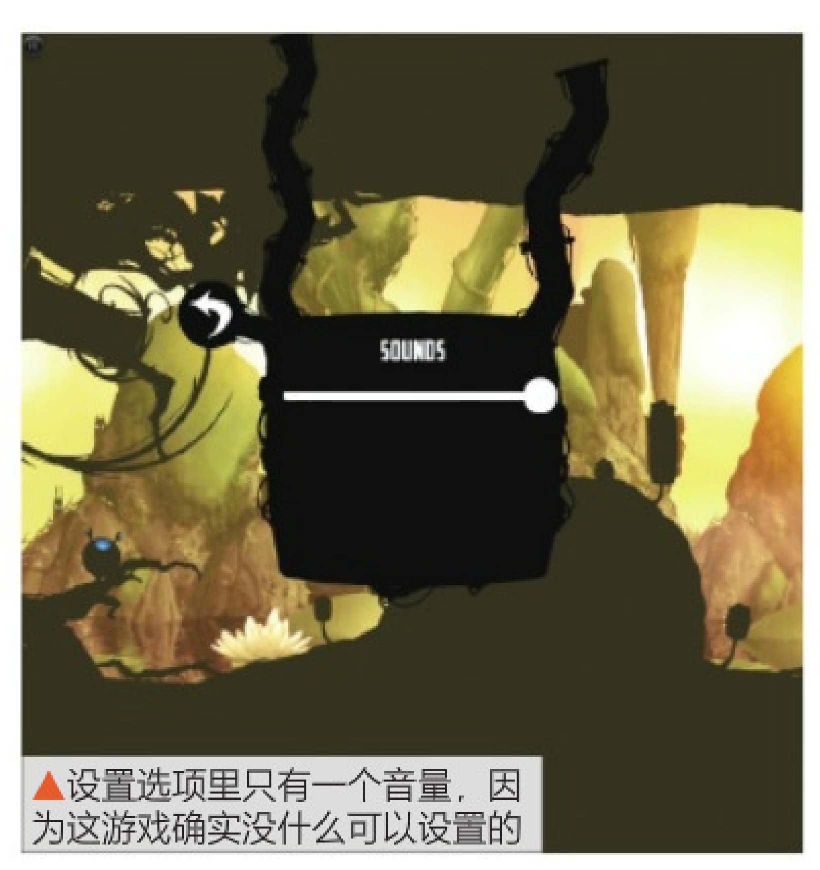
总体来说，这是一款必须要玩的移动游戏，它在娱乐性与艺术性上达到了一个惊人的平衡，让笔者不禁开始想象Frogmind Games未来的前景会有多么光明。在这里，笔者也期待着他们的下一次大爆发，带来更好玩的移动平台游戏！


▲屏幕没有任何按键，上下还有黑色剪影，完全可以用来做点击屏幕用


▲克隆后的小黑鸟，玩家需要用它们的力量撞开障碍物



▲暂停游戏后玩家可以发现存储点，玩家即使失败了也没必要从头重新开始



▲设置选项里只有一个音量，因为这游戏确实没什么可以设置的



▲联网后会有世界排名，比如拯救了多少克隆小黑鸟



▲四人同屏模式在手机上很难操作，基本是为平板设计的

可能是最竞技化的手游
掌上MOBA《混沌与秩序：英雄战歌》



■重庆 木然

在手机上玩DOTA？这个奇想看似天方夜谭，但《混沌与秩序：英雄战歌》却做到了。令人忍不住惊呼，GAMELOFT即将超神了！



MOBA游戏的长盛不衰启发了许多厂商，使他们开发了诸如DOTA、DOTA2、《英雄联盟》、《暴雪全明星》等PC端作品。也正因此，玩家一直期待着该类型游戏在移动端上的处子秀。然而对于一款强调竞技与策略的游戏来说，操作与优化始终是一个难题。好在触摸屏的普及和手机配置的提高提供了足够的条件，再加上GAMELOFT这个手游大厂的敢为人先，我们终于看到了一款可玩性较高的掌上MOBA——《混沌与秩序：英雄战歌》（以下简称HOC）。

画面与优化：9分
扛得住细看，经得起团战

如果不仔细看的话，你会以为HOC



▲HOC有非常详尽的新手指导

的画面来自一个PC端游戏——对于GAMELOFT来说，惊艳四座的画面效果已经成了它对旗下每一款作品的基本要求。看看《狂野飚车》和《现代战争》，你就知道这种“传统”是其来有自。而令我惊讶的是英雄模型的精细度以及大场面下仍可流畅运行的优化水准。要知道手机平台上的多边形向来都是以简约为特点，贴图一般也都是敷衍了事，但HOC却名副其实地把英雄摆在了第一位，就算放大到最近视角，模型的外观依然使人满意。此外，MOBA游戏中屡见不鲜的团战掉帧也在HOC中得到了妥善处理，起码我使用Galaxy S3进行游戏时只有一般的发热迹象而无明显的拖沓。能做到这样，可以说HOC在画面上已经交出了一份高质量的答卷。最大的不足，就是它仍受限于手机屏幕的短小尺寸，这注定了HOC必须在大屏手机或Pad上运行才能获得最好的画面效果。对于小尺寸屏幕手机的持有玩家来说，这可是个不折不扣的噩耗。

音效与音乐：8.5分
很容易就被忽视的亮点

从《现代战争3》开始，优质的音乐音效就成了GAMELOFT的又一项主打。这次“英雄战歌”是真的把战歌奏响了，从loading页面到游戏进行时，几乎每一个时刻都有BGM覆盖，而且是特燃的那种。与《现代战争》中喧嚣的摇滚乐不同，HOC的BGM充满了史诗感和沉重感，和游戏背景的契合又到达了一个新的境界。

作为MOBA游戏，英雄的配音也是重中之重。我很欣慰地“听”到，GAMELOFT这次终于没有在配音团队上省钱，多达35位英雄，每一个都有自己独特的声线，这给玩家带来了很强的代入感。如果说HOC有给我带来什么改变的话，那就是以后玩手游的时候再也舍不得关掉音效了，也奉劝各位别光顾着征战沙场，找个机会聆听一下HOC的音乐音效，才不至于错过了这个很容易就被忽视的亮点。

游戏性：8分
丰富的英雄，道具与增值服务

至截稿日，游戏共提供了35位英雄让玩家选择。根据战场定位，这些英雄被分为“守卫”（肉盾）、“斗士”（物理输出）、“法师”（法系输出）与“辅助”（参与助攻或救援）四系，同系英雄之间又有各自区分的特点，比如同为法系输出，熔炼之王倾向于爆发性的魔法伤害，而相位大师则擅长高频率的普攻等。而在英雄技能的设计上，HOC固然不是《英雄联盟》或DotA的对手，但其人设倒是显得个性十足，充满



▲和英雄联盟一样，可以购买额外的皮肤


▲每日抽奖有3种，免费、游戏币以及代币


▲HOC还提供录像回放功能


▲水面效果相当出色



▲插眼作为MOBA游戏重要的战略手段也被保留了下来


▲甚至还有从N.O.V.A里“偷”来的模型


▲胜利后的统计页面


▲角色建模精细度非常之高


▲通过匹配系统与其他玩家进行游戏

创意。玩家们甚至还给每个英雄都起了相应的外号，例如盖亚守护者的“草坪姐”，便是出自该英雄核心技能“种草坪”，乍听之下，是不是别有一番趣味呢？此外，游戏中的道具数量亦是相当丰富，刚入门的玩家可以根据系统推荐出装，熟悉之后再慢慢研究适合自己的出装路线。HOC更为进阶玩家提供了类似LOL的天赋和铭文系统，天赋格需要花钱开启，而铭文和铭文板可以通过游戏币购买或由低向高合成，想要弄一套像样的配置所花费的工夫（与金钱）可不会比LOL少。

至于游戏模式，HOC提供了三种选择，它们分别是3V3澄海图、5V5经典图、5V5火车图，每种图都可以进行PVP、PVE或单机游戏，技术好的玩家，还可以参加官方锦标赛争夺名次与奖励。而这种类似的赛季的设定，想必也是从LOL那里获得的灵感吧。

运营：7.5分
官方还算厚道，可惜没有国服一切都是浮云

目前HOC只开放了iOS版国际服、iOS版国服，而安卓版本暂时只有国际服。铭文、天赋、英雄等收费项目的价格还算合理，只不过购买代币需要代购比较麻烦。而且没有VPN的条件下，国际服的网络情况并不乐观，大多数情况下安卓用户只能在人机比赛中体验这款游戏的乐趣，一旦进入PVP，延迟和掉线问题就会接踵而来。不得不说网络问题给HOC的推广带来了相当大的阻碍，希望GAMELOFT能加快安卓国服上线的节奏，以免流失更多的玩家。

操作与UI：7分
说好的反补、绕树林和躲草丛呢

说到MOBA游戏中最体现技术的地方，不外乎反补、绕树林和躲草丛这些微操，不过很可惜，它们在HOC里是看不到的。这游戏给我的感觉就像一个简化版的LOL，休闲味十足。

平心而论，HOC在操作上已经做得很不错了。游戏提供的几种操作方式对应玩家们不同的操作习惯，但是再怎么变化，仍然脱离不了那一小块触摸屏的限制——补兵或抢人头需要及时切换目标，无论你的手指多快，总归是不如鼠标方便，所以经常出现兵没补成人头也没抢到，角色反而莫名其妙冲上去的情况。这只能怨移动端尺寸捉急，还连带着UI一起“萎缩”了——技能按键和地图小得可怜，非常影响英雄操作以及对战场实况的掌握。所有UI信息都被分布在画面边缘，看起来比较清爽，整体布局也显得很严谨，但是习惯了在电脑上的MOBA游戏后再看HOC，总觉得有股说不出的别扭，果然没有快捷键还是找不到感觉么？

总结：8分
可能是最竞技化的手游，耐玩度非常高

就算被我评价为简化版的LOL，HOC还是我在移动端见过的竞技化程度最高的手游，一部分是出于MOBA游戏强调的对抗性，另一部分是由于GAMELOFT确实在这个游戏上下了一番工夫。尽管存在着一些暂时无法克服的硬伤，但在耐玩度上，HOC通过师法那些已经成名的大作，使之达到了一个大多数手游无法企及的高度。无论如何，如今咱们总算能在手机上玩MOBA了，这是GAMELOFT的一小步，却是手游行业的一大步啊。P

价值100亿的偶像经济

从《偶像大师》的手游双璧说开去



■浙江 Narcissus

曾经活跃于街机与主机平台的《偶像大师》搭上手游的快车再次风光了一把。这到底是偶像借手游找到新市场，还是手游借偶像走向封闭呢？

价值百亿的《偶像大师》

在今年的东京电玩展（TGS）上，手机游戏成为一大亮点。除了GREE等手游厂商大排阵仗倾力宣传之外，许多传统主机游戏大厂也纷纷力推手游产品。如CAPCOM、KONAMI等厂商都辟出相当比例的展台用以展示自己的手游产品。“万金油”厂商NBGI（Bandai Namco Games Inc.）自然也不会落后，其最具代表性的产品线就是《偶像大师》的手游了。

《偶像大师》（英文名：THE IDOLM@STER）是由Namco（现已合并为NBGI）企划与运营的一个游戏品牌线。作为一家靠版权吃饭的厂商，NBGI的大部分作品都是贯穿ACGN（动画、游戏、漫画、小说）的版权庞然大物，《偶像大师》的发展轨迹也基本如此。它最早只是一个发布于街机平台的模拟游戏，基本不会为海外玩家所知晓。但随着游戏人气日益高涨，家用机、掌机游戏先后发售，歌曲CD越卖越多，相关



▲今年TGS期间NBGI举办巡回演唱会回馈粉丝，不过在TGS上并无新的大作公布

动画漫画也趁势推出。在这种全媒体轰炸的攻势之下，品牌粉丝数量呈现指数级增长。

从2011年开始，NBGI开始尝试将这个游戏品牌推向手机平台。游戏一经推出，注册人数便一路飙升，市场潜力大大超出预期。今年9月，NBGI在TGS上没能公布本系列的次世代新作，干脆大搞“《偶像大师》8周年公演”，拿手机游戏中的新角色大做文章，竟是吸引了近万名粉丝前来捧场，现场纪念品诸如标价13000日元的荧光棒都被疯狂的粉丝抢购一空。事实上在今年早些时候，NBGI还在苹果的App Store上发布了一款《偶像大师》的音乐游戏THE IDOLM@STER SHINY FESTA。本作由PSP版移植而来，共有不同人物的3个版本，令人惊奇的是每个版本的售价竟然高达54.99美元，对真爱粉丝来说要集齐所有人物的3个版本需要花费将近165美元（折合人民币1000元左右，一台PSP也不过这个价格），真是我所见过最贵的手机游戏了。据9月数据统计，iOS平台3个版本共计卖出了10万份左右，用苹果的人消费能力果然不一般。

高富帅专用的iOS版只是《偶像大师》众多骗钱记录的沧海一粟。据《日经产业新闻》2013年初的报道，如今《偶像大师》及其衍生产品的经济规模已经超过100亿日元，粉丝戏称其为《骗钱大师》可谓名副其实。就吸金能力来说，《偶像大师》的确是大师级别的。无论早年启用复写式卡片的街机版还是后来贩卖DLC的XBOX360版，《偶像大师》在盈利模式上都可以说是走在其它游戏之前的，光是看它后面一大堆的跟风的同类题材作品就足以证明《偶像大师》的前瞻性。如今转战手机平台，《偶像大师》依然保持着它强大的吸金能力，并且能够在吸金的同时保有良好的粉丝效应，让粉丝一边心甘情愿地掏钱一边还能为游戏四处宣传口碑营销。在口碑与盈利之间，《偶像大师》似乎找到了“鱼与熊掌兼得”的方法，只是它的方法不知道能不能被后来者模仿？



▲各式周边手办想要集齐全套价格不菲



▲各类音乐歌曲CD是偶像经济的重要组成部分



▲《偶像大师》的起点——街机平台



▲两款游戏光看界面也能看出诸多相似之处

养成游戏的数值时代

曾几何时，日本制造的养成游戏陪伴玩家度过了许多青春时光，无论是恋爱类的《心跳回忆》还是养成类的《美少女梦工场》都是经典之作。这些早年的恋爱养成游戏最大的特点就是将游戏内容数值化，不但把培养角色的各项能力细分为几十项数值，连一些现实中无法量化的人物情感也统统数值化，以“好感度”“情绪值”之类的方式出现在游戏里。由于缺乏更为直观的互动形式，数值化成为早年养成游戏设计系统的普遍做法。爱与恨往往都变成用一串数值来衡量，以至于早年读某些养成游戏的攻略就像在解数学题一样，玩家要想达到完美的结局，总是得通过严格的数值计算采取行动，必须让各项数据都满足条件，否则便是Bad End。

这种数值游戏在凡事精雕细琢的日本人手里被发挥得淋漓尽致，最早发布于街机平台的《偶像大师》也属此列。正如游戏标题所明示的那样，《偶像大师》的核心就是培养——将默默无闻的新人培养成举世闻名的偶像。街机游戏的流程就是先为出道偶像选择课程提高各项能力，然后带着你的偶像参加比赛与其他玩家PK，以取得选举优胜为目标，而PK的内容就是偶像的各项能力值比拼。本作虽然是街机平台，但已经可划归网游的范畴，游戏的核心就是玩家在线PK（日本街机厅很早就普及了远程网络对战）。本作之所以能在街机游戏中脱颖而出秘密也在于其独特的PK系统。玩家培养的偶像数值高并不一定就能取得好成绩，不同的比赛会有不同的要求，玩家必须现场做出类似田忌赛马的博弈方能取胜，充满博弈的PK过程导致能力低的团队也有可能通过策略而胜出，让游戏摆脱了简单的“刷高等级就能获胜”的逻辑。这也让本作游戏当年以高难度名噪一时。不过也正因为高难度让游戏笼络了一批核心玩家，本作吸引大量傻多速（人傻钱多花钱速）实际是动画版播出之后的事了。

《偶像大师》这种数值化游戏设计思路成就了它最初的辉煌，也成为后续游戏的特色。除了那些类似《劲舞团》的音乐游戏之外，只要有联机对战等互动功能的，官方都会设计一套数值化的竞技模式给玩家。而手机版的《偶像大师》作为强调玩家互动的社交游戏，自然沿袭了这种数值化的传统。

灰姑娘女孩VS百万现场

作为一个全媒体企划的品牌项目，《偶像大师》与手机很早就结缘。最早与街机版对应的手机应用只能算是一个随时查排名查活动辅助软件，没什么互动可玩的内容。后来NBGI在苹果App Store上发布过副标题为“MOBILE i”的应用。大抵是利用手机GPS系统让玩家到指定的地点触发某些事件，本质也不算是游戏。当然还有前文提到的天价iOS触屏音乐游戏。这些手机相关的应用大多算不上真正意义的社交游戏。

真正的《偶像大师》手游迄今共推出有两个版本，一个是由Mobage平台于2011年开始运营的“灰姑娘女孩”，首开《偶像大师》卡牌社交手游的先河。游戏发布之后人气水涨船高，至今已成为Mobage当家花旦之一。“灰姑娘女孩”虽与用户数量突破千万的《巴哈姆特之怒》不可同日而语，但350万的注册用户足以秒杀《偶像大师》此前任何一个平台主机/掌机版游戏的销量。此外，NGBI还于2013年初推出另一个版本的卡牌社交手游“百万现场”，交由另一个平台GREE运营。从标题就能看出新作的目标是创造百万级别用户规模。在今年的TGS上GREE不顾NBGI的演唱会，自己也开专场为自家运营的游戏作宣传，可谓是求“粉”心切。

就笔者的试玩感受来说，这两款手游的重复度还是比较高的。“灰姑娘女孩”由《巴哈姆特之怒》的开发团队Cygames参与开发，所以游戏各处都带着《巴哈姆特之怒》的影子，只不过把对战变成选举，把地下城变成演唱会，连卡牌合成的套路都如出一辙。相比之下，两年后的“百万现场”则更多地带上了《百万亚瑟王》的气息。一位偶像被分成数种不同稀有度的卡片，还出现了类似“觉醒”的设定。这种系统上的微调再怎么改也无法改变其卡牌游戏的本质。



▲iOS版的“MOBILE i”是一个强调互动的iOS应用



▲两款手游都是网页游戏，用手机点开即玩，无需下载App

▲频繁的活动是日式手游的重要组成部分

不得不说日式卡牌游戏也是“天下游戏一大抄”，大家更习惯在成熟的系统上面修修补补，而非另辟蹊径。日式卡牌游戏的玩法也就那样，它的优势在于精美的卡牌与精益求精的细节。哪怕是本作两款游戏属于同一个题材其中有同名同姓的人物出现，玩家在不同的游戏里看到的人物风格表现也是截然不同的，你绝对找不到一张相同的脸孔。反观国内游戏四处“借用”廉价素材达到泛滥的程度，对游戏开发者来说也许这样是节约了成本，但它伤害的是相关的上下游产业。你不与别人合作，别人自然也不会来找你。结果就是产业链条的断裂，动漫、游戏、影视各自为战，想学《偶像大师》那样搞全媒体轰炸来建立品牌，在中国步履维艰。看我们的喜羊羊都火了多少年，却至今没有像样的游戏推出，国内第一款以喜羊羊为形象的手机游戏居然还是日本的SEGA为我们制作的，想想实在悲哀。

回头再看《偶像大师》这两款题材相同的手游是如何做到差异化的呢？答案就是推出独占的卡牌与丰富的活动。《偶像大师》的主角们是一个团队，可供玩家培养的偶像随着游戏不同都会有所不同，无论是“灰姑娘女孩”还是“百万现场”都在游戏中加入了只在自己平台上登场的新角色。比起原有角色，手游运营方都把大力气花在这些新角色身上，为新角色发布CD，开展活动，努力培养新角色的人气。这样一来，玩家想要培养这个新角色就只能在这个平台上玩游戏，加强了玩家的粘性。但这还没完，隔壁平台也有自己的独占角色，对那些真爱粉丝来说，又怎么能错过另外的新角色呢？玩家的手机里也不在乎多一个应用。如此一来，两家的游戏就从纯粹的竞争变成了竞合关系。当然笑得最开心的自然是版权方NBGI。

抓住用户的秘诀除了添加新角色之外，还有频繁的活动。就像上文所说，两款游戏的基本内容都脱胎于《百万亚瑟王》等日式卡牌游戏，其实没有多少新鲜之处，以基本玩法是难以留住玩家的。这时《偶像大师》系列本身的数值化传统优势就体现了出来。各家运营商都为游戏设计了各种各样的活动，不同的活动需要利用不同的卡牌进行不同的组合。玩家会被分配到不同的小组中参与活动，哪怕免费玩家也有机会咸鱼翻身，至少可以拿到心仪的卡牌。从某种意义上说，那些五花八门的活动才是游戏的本体，而游戏最初的玩法到后来则基本已失去存在感。多样的活动不但让单调的游戏变得丰富起来，还成为推出限定卡牌的良机。只要投入到游戏中，玩家的日程表就被排得满满的，每天都有许多东西等着玩家去刷。这一点并不是《偶像大师》一家如此，日式卡牌游戏由于本身缺乏互动与竞技，只能依靠不断的活动来弥补游戏性的不足，如果



▲盛大通过地铁、展台等传统渠道宣传《百万亚瑟王》，试图为日式游戏正名



▲DeNA中国（梦宝谷中国运营平台）副总裁娄飞在2012年《巴哈姆特之怒》推出时信心满满


▲《巴哈姆特之怒》简体中文版首页，停服公告显得特别刺眼


▲《巴哈姆特之怒》国服LOGO


▲《智龙谜城》在游戏系统上可谓是为日本玩家量身定制

一款日式卡牌游戏没有了活动，就基本算是死了一半了。这也可以说是日式卡牌游戏现在遇到的瓶颈。这个瓶颈通过修修补补的细节微调恐怕已难以克服，就看未来哪家公司能够率先跳出来别开生面。

圈地与排外

频繁的活动与珍贵的卡牌虽然成就了日式游戏的高留存与高付费，但与此同时也带来严重的“小号刷卡”问题。许多活动会给每一个账号发放大量的福利鼓励玩家参与进来，这便导致许多玩家注册小号刷钱刷卡刷装备。多开小号的行为显然严重违背了运营方组织活动的本意，对其利益也造成影响，所以无论是Mobage还是GREE都先后开始限制免费账号。Mobage在“灰姑娘女孩”运营大约一年之后要求账号通过日本手机号认证才能开启自由交易的功能，它虽然没有直接封禁大陆IP，但这一限制足以让海外玩家无法再正常游戏。而GREE索性直接限制海外IP登陆游戏，虽然现阶段暂时有方法通过一些手段进入GREE的游戏（淘宝还有店家在据此牟利），但很明显GREE能够判断出IP的来源。说不定哪天就封号，玩家根本无处申诉，所谓海外玩家无人权就是这个道理。

事实上日本运营商的这种排外圈地运动也是它的老传统。别说是海外玩家，只要不是自己平台的，它们也要想方设想划清界限。如上面的两款《偶像大师》手游全都是打开网页直接运行的游戏，无需App商店的支持或合作，付费走的也是第三方支付的路子，其做法就类似国内的越狱版iOS游戏。运营平台天生有一种把用户豢养起来的冲动，高留存率的卡牌游戏也便成为这些运营商的最爱。凭借《偶像大师》品牌的淫威，这两款手游在日本可谓都是成功之作，只是在辉煌的背后我们也看到卡牌游戏投下的长长背影。游戏本身的影响力正在减弱，玩家的热情已经从游戏本身转移到游戏附带的内容上去了。若是没有《偶像大师》这块招牌，这两款手游恐怕都不至于那么火。游戏玩法系统与游戏品牌内容哪个更重要难下定论，但可以看到的是，如果日式卡牌游戏一直以这样的轨迹发展下去，恐怕就会和日式RPG游戏一样，一旦缩回国内就再也无法走向世界了。《百万亚瑟王》之后的日式卡牌游戏将何去何从，现在还是一个没有答案的问题。



▲由《偶像大师》PSP移植的iOS版游戏THE IDOLM@STER SHINY FESTA三个版本合计售价近1000元人民币



▲游戏加入了一些虚拟实境的互动



大软微博话题

天气真的是一天比一天冷，大家伙一定要注意保暖不能生病，万一感冒发烧就在家里看看大软好好休息一下吧～如果有什么想说的话请登陆http://weibo.com/Popsoft、http://t.qq.com/Popsoft“@大众软件果然棒”，虽然不能一一回复但每条消息都会认真阅读的！

本期应用话题：#大软话题#你有没有为自己的手机和移动设备装备过外壳周边？公交卡壳、NFC壳、备用电源壳、无线充电壳、键盘壳、游戏手柄壳、拍照专用壳……当然还有土豪用的镶钻壳！哪种外壳最为实用？你又见过哪些奇葩的外壳周边呢？

8神经POPSOFT：兴致勃勃地买了个钢化玻璃的手机贴膜，不过拿到手后突然又懒得贴，于是扔在一边继续裸奔……

被包养的世界：同意啊，无线充电超方便的，就是有些慢…… //**金戈画角AW：**“四儿子”的出色手感无须外壳，玻璃后盖易碎问题就只能靠小心来避免了，自带的无线充电功能方便极了，当然前提是有个好的充电板。

孙舒凝-劳动最光荣：都没买过，因为对诺基亚的质量很放心，而且也喜欢这种裸机的感觉，总感觉外面套个什么外壳很别扭。

假如你是李华-：原来用过，但是后来就不用了。感觉安了一个壳，手机很容易就会变热，还是裸着凉快～

开三：现在智能手机普遍都用上了各种壳，但发热量是最大问题，所以我从不装备，倒是夫人经常换一些花里胡哨比较可爱的外壳，但也局限于好看而已。

魔之左手：就喜欢最普通的外壳，当然所谓的智能外壳更好。

萧月尘：注重外观还是实用性？只要解决这个问题一切就都好办，要外观就用土豪亮瞎款，要实用就用屌丝硅胶壳。

半神巫妖：为同一款手机买了6个手机壳的路过……

残月DD：硅胶套的坚定拥护者路过……

digmouse：向来裸奔的路过……

陈子璈：以前我有一个手机壳，后来觉得用处不是太大显得手机异常臃肿，于是拆掉了……

Blood-Eagle：曾经在网上看到过一个瑞士军刀的iPhone外壳，可以用来防身。

無他____：咱诺基亚就没听说过这玩意儿啊，能砸核桃么？

谭兴邦：一般会把公交卡放在手机壳里，直接刷手机……

本期游戏话题：#大软话题#卡牌游戏如今几乎快到了无所不能包的地步——魔兽（奇幻）题材、武侠题材、动漫题材、三国题材，甚至还包括体育和演艺明星题材！为什么卡牌游戏在手游中如此扎堆？卡牌游戏还能挖掘出新玩法吗？你对现有的卡牌游戏模式是否还有新期待？

泥煤yoooo：iPad上那个实体玩具与游戏互动的方案蛮好，可惜国内没有玩具厂家敢做也没有手游厂家敢合作。

陈子璈：卡牌游戏最近受到《三国杀》的推波助澜，应该是一种潮流吧。另外，手机卡牌可以拥有现实卡牌没有的特效，因此开发新的玩法比较容易，这也是为什么如此流行的原因之一。

我的妹妹哪有那么可爱：最简单的原因就是社交和短流程，比如在课间的时候来一局杀人游戏或者游戏王不都是很有爱的嘛？



昔日的精灵：太浮躁了，很少有人喜欢慢热的东西了，短期回报休闲向才是大众喜爱的，不过现在DND在国内也有一定的影响力了。 //**小城角落里发呆不醒的木头神像：**玩DND需要的耐心现在很少有人有了。//**昔日的精灵：**如果可玩性比拟龙与地下城，那么卡牌等道具可有可无。

夏小耶：我觉得卡牌游戏被做成手游挺好的，这样可以依靠手机强大的计算能力来减少游戏中人工计算的失误和枯燥。

iM小玮Mi：要不你们催催北软，再来一张逍遥游SP什么的……

baifeidelove：基本只玩三国杀的路过。

林舞灯梦：路过，表示接触过《游戏王》卡牌，不过要追忆到很久很久以前了。

萝莉控才是王道：有动漫的么？？萝莉什么的最有爱了～

乐：卡牌啊，《德国心脏病》不错，确实能让你心脏病。希望未来的卡牌游戏能融入更多元素，配件多一点，玩着霸气！

正-魔之左手：卡牌没怎么玩过，但是这套NBA杀的看起来很有趣啊，好玩不？

海参崴渔夫：易建联画风不一样。//**被包养的世界：**不要在意这些细节。 //**关西的oriki桑：**易建联画风不一样。

读者来信

世界：不知道在世界各地的大软粉丝中，有多少女汉子一直在关注大软杂志，关注最最热门的游戏？也许你们从来没有写过一次回函卡，但是我们从来没有无视过你们的存在！谁说女子不如男，谁说我们就不能玩游戏！我们可以玩得比男生更好，我们对游戏的热爱比你们男生更深！

江苏 席思思

一开始是因为《仙剑五》才关注这本杂志的，后来是《古剑2》与《轩辕剑6》。不知不觉之中才发现，书桌旁已经摞了一大打《大众软件》，遂莞尔一笑——我也是大软的死忠了吧～～故而有勇气写下了这段感言，曰：谢了，嘿～大软，让我了解了不一样的数码世界和各种奇葩的游戏（原谅我用这个词来形容那些我不熟悉的游戏，本人只玩“国产三剑”），让我很荣幸地获得了“女汉子”的光荣称号！嗯，我决定继续保持！



一位十分有爱的读者自制的小卡片

甘肃 周曼蝶

各位编辑好，小女子这厢有礼了！

在同学的介绍之下开始看的大软，这是第4本了。因为考学等原因，已经很久没接触游戏这个圈子了，而大软再次又给我一个全方位展现游戏的平台，真的很高兴啊！

本期的CJ专题和《兄弟连2》真的超喜欢！CJ开幕时真想去看看，可是老妈拿上海的气温恐吓我，就没去成……我想去看看IEM的LOL比赛和罗技展台的LOL比赛，网上的解说都是英语各种听不懂，还想亲眼看看若风一眼呢QAQ……记者们在CJ期间辛苦了，给我们这些没去成的人带来优秀的报道，真是太棒了！

我是一名17岁的高二女生，从小就喜欢打游戏，6岁就开始打“魔兽”，至今已经11年了。各种平台陆陆续续也玩了百余部作品。同学有时会问我：“你一个女生打什么游戏啊？”真是的，谁规定女生就不能玩游戏了嘛！

今年3月我开始玩LOL，从一开始就喜欢上了，但是因为时间不够所以升级巨慢。平常不能玩的时候会看看职业选手的比赛视频，总之就是特别喜欢这个！想问一下各位编辑，往期有没有出过关于LOL的专题？我才开始买杂志所以不怎么清楚，有的话一定请告诉我是在第几期，拜托拜托～邮箱回复我即可，以后会补上这一课～如果没有策划过LOL专题的话，可不可以考虑制作一期呢？

自从上了高二，PSP、PS3全被没收了，连PC也玩不成了，只有每周日才能玩几把LOL。看了上个月E3的各种新作，真是各种心理痒痒～尤其是《刺客信条4》和《FF15》我等了很久。《刺客信条4》还好，10月就出来了，可《FF15》还要等很久T-T……不过我都想好了，攒一堆游戏毕业之后一口气全部玩了（肯定很爽），这样我妈也就不会天天唠叨我了^～^

哎，我的字不好看，语言也各种不通，不过我对大软的爱是明明白白的！这个杂志真是好，大众软件果然棒！

快评

这期游戏修改专题还不错！我属于不用修改器或者作弊码就会死的那种人，有些游戏适当用一下才会玩得更爽嘛！当然还有些游戏是需要正正经经地认真体会，玩烂了之后还是可以做些“小动作”啦～



网友 兮兮

世界：关于游戏修改和作弊一直是大家所争论的问题。本人觉得只要不会影响别人且玩得开心，随你怎么用都没关系，但是如果在网上联机使用外挂或者修改器，那就太不应该了！在使用之前还请换位思考一下吧，想想那些NPC任你宰割多么凄惨……你正在看这本杂志的时候，如果有什么感受请立刻告诉我，来信寄到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143，或者发送Email：Wuyu@popsoft.com.cn，在腾讯以及新浪微博中“@大众软件果然棒”也可以！

林晓在线

林晓：对文化的自信首先源于对自己母语的自信，爱与维护母语，其他语言皆只是交流工具。很高兴地看到，英语的霸权地位终于有所松动，多地教改方案中英语将不再和语文同样分值。奶娃娃还是先会aoe，再来ABC，这样靠谱。

比特空间的生存——电脑、网络、游戏与科幻小说（三）

北京 凌晨

1969年，人类第一次登上了月球，首次从外部空间观察我们居住生活的环境，人类因此进入太空开发的时代。历史性的巧合是，这一年也是比特空间构架的开始，“ARPAnet”和“PLATO”同时诞生了。ARPAnet是世界上首个包交换网络，它的成功直接促成了互联网以及传输控制协议（即TCP/IP）的出现。在美国麻省理工学院的大型主机上运行的远程教学系统PLATO，第一次支持两人远程连线来玩一款叫做《太空大战》的游戏。《太空大战》可以说是现代网络游戏的雏形，不过，到1972年，PLATO的同时在线人数才超过了1000人。

早期的电脑游戏，今天来看实在是简单粗糙：游戏者在程序提供的地图上寻找路径，设法避开不规则分布的陷阱。画面上白色的16×16点素的色斑可能代表着大魔王、勇者、树木或者其他的任何东西。而今，30年过去了，全世界已经诞生了数万款电脑单机和网络游戏，每个游戏都构筑了一个单独的比特空间，游戏操作之复杂，画面、音效仿真程度之高，是30年前的人无法想象的。数亿人在电子游戏的熏陶下长大，他们享受这种娱乐方式，并因此形成新的思想、行为和价值观念。电脑游戏也不再是程序员一个人灵感的产物，而是一个由剧情编制、引擎开发、关卡设计、美工绘制、音乐协调等多种工序配合完成的复杂产品。电脑游戏已经演变成一个巨大的产业，提供大量的就业机会，创造惊人的财富。

电脑游戏的取材非常广泛，科幻小说中更是游戏世界模拟的绝妙对象。美国科幻小说家菲利普·迪克的小说《机器人会梦到电子羊吗？》就被改编成电脑游戏《银翼杀手》。科幻电影改编的电脑游戏更多，比如《星球大战》游戏系列。还有的电脑游戏本身就具有非常浓厚的科幻色彩，比如《生化危机》和《星际争霸》。现在，科幻电影和游戏本身几乎在一起创作，捆绑销售，《阿凡达》便是一个范本。

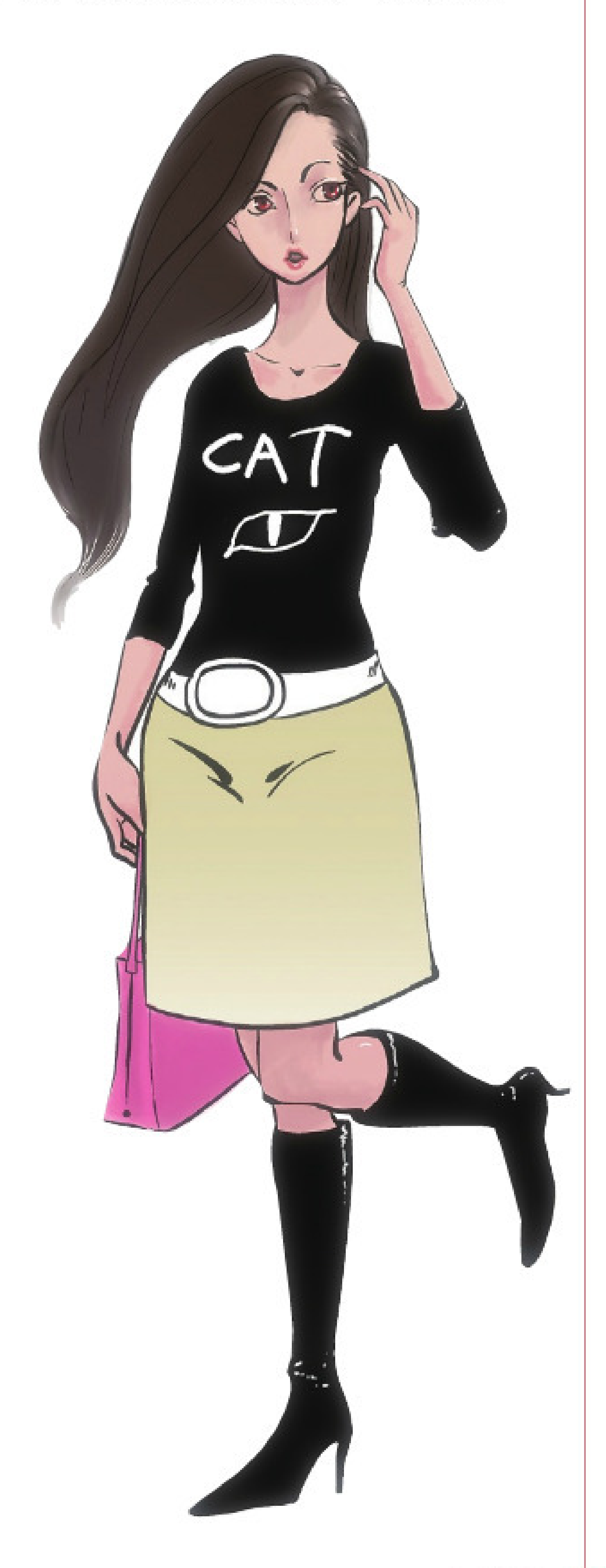
1992年，文字MUD游戏才进入中国，那是一款叫《侠客行》的游戏。这以后，电脑和网络游戏渐渐登上大雅之堂，依托中国庞大的用户基数，迅速构建起规模巨大的游戏帝国。

到了2012年，中国网络游戏有了600亿元的市场规模，游戏终端扩大了各种手持移动设备上。网络中不断产生新的人际沟通方式、新的交谈语法和新的思维主题，为科幻作家提供了广阔的幻想空间。

以关注新技术、新的生活方式为己任的科幻小说，当然不会忽电脑、网络、游戏对人的影响。在大量电脑网络题材的作品中，星河的短篇科幻小说《决斗在网络》帅先开辟了这一领域。作品中对虚拟世界的描写正切合我们对网络的虚拟与真实的思考：网络是虚拟的，人却是真实的，当“人机联网”将真实融进虚幻之中时，便获得了释放于物质形体以外的自由。初期尝试网络的大部分是青少年，他们对于网络所给予的另类自由与无限可能性的体验，很容易就与《决斗在网络》产生了共鸣。

电脑题材中，黑客是很重要的环节。黑客自有一套行事原则，他们反抗电信垄断和计算机巨头，提倡建立一个自由平等的网络世界。所谓“黑客精神”，从某种意义上说，正象征着人类对于技术统治的一种反抗。在中国的科幻小说作品中，黑客往往是秩序的破坏者，带着不可告人的阴险目的。在杨平的小说《MUD——黑客事件》中，虚拟世界发展得极为庞大与完备，“在这里，我们有与外面的世界不同的生活，不同的人生，不同的历史。外面世界有的一切这里都有，他们凭什么判断那个世界是真实的，而这个是虚拟的。”主人公熟悉的是MUD玩家的世界，面对外界时便觉得空虚与孤独。小说将现实世界和比特间相互类比，把电脑比特空间的“封闭性”和“人工性”与现实空间的“开放性”和“自然性”进行了清晰表达。

国内文字MUD的玩家，大多数都已经成为游戏业或者IT业的骨干份子。他们也许还记得MUD玩家的誓言：“我们，世界上的MUD玩家，为了构建一个完美的数据库，宣布联合起来，并保证对于任何有能力的人都能得到KILL命令的使用权力。而且在网络死掉之前提供一个备份的MUD，还要提高提示出现的频率，而且保证我们还有我们的后代有一个安全的站点可以连线。为此我们宣布并确立这个《真实世界的虚拟城邦宪法》。”这誓言本身浓厚的理想主义味道，可以看成是关于MUD的另类超短篇科幻小说。（未完待续）



照片故事

世界：本期“图片故事”挑选的是微博上积极向我们投稿的大软粉丝的作品，欢迎各位读者把你在生活中、旅行中用手机拍下的照片，通过微博“@大众软件果然棒”或电子邮件Popsoft@live.com发送给我们！









照片一
地点：净月潭国家森林公园
拍照设备：三星GT-S7572

Avivi琳：随着天气转暖，参与徒步运动的人越来越多。长春净月潭国家森林公园新设了3条徒步路线，今年重阳节期间，就在这里举行了一次徒步活动。全民参与，放松心情；边拍边走，惬意无比~

照片二
地点：云南民族大学
拍照设备：索尼LT22I

x镜头D世界：在神秘美丽的云南，一到秋天格桑花随处可见，云南民族大学前的摸鱼河边放肆地盛开一簇簇的格桑花，她们婀娜多姿，无忧无虑。在呈贡的摸鱼河畔，放眼望去，民族大学犹如一座神秘的城堡，古堡里住着英俊的骑士，格桑花默默守护在英雄的身旁。格桑在藏语里是幸福的意思，藏族把它作为幸福与爱情的象征，所以也叫幸福花。传说找到了八瓣格桑花，你就能找到幸福！

照片三
地点：东方明珠塔
拍照设备：联想S890

开三：上海旅游节开幕期间和一个小家伙去了次东方明珠，在高空脚踏玻璃的时候，一开始他死活不敢，

后来在威逼利诱下居然很快适应了，还得瑟吓人家！

照片四
地点：上海环球金融中心
拍照设备：索尼L39h

Daisy0121：虽然上海的天气并不是很好，到了上面什么都看不到，但是这个照片的感觉还是很有“魔都”的味道！

照片五
地点：东北育才中学
拍照设备：HTC Desire S S510e

假如你是李华：这是我们组织的教师跳大绳比赛。看图片就知道这支队伍为什么会得冠军了吧？整齐划一的动作太潇洒了！



照片六
地点：南山寺礁石海滩
拍照设备：索尼LT22I

x镜头D世界：在海南三亚的南山海边，生活着一群勤劳勇敢的渔民，他们世代依山傍海而居，大海就是上天给予他们的馈赠。靠海而居使他们学会了很多本领，时常徒手下海捕海鱼、摸海螺，在巨大的海浪和神秘的海洋面前，他们的水性和胆量惊人！

照片七
地点：某NISSAN专营店
拍照设备：Lumia 710

Cacy：还记得去年7月份北京那场61年以来的最大暴雨吗？小区里、马路上、停车场无数轿车被淹。不过汽车维修店可是要偷着乐咯！

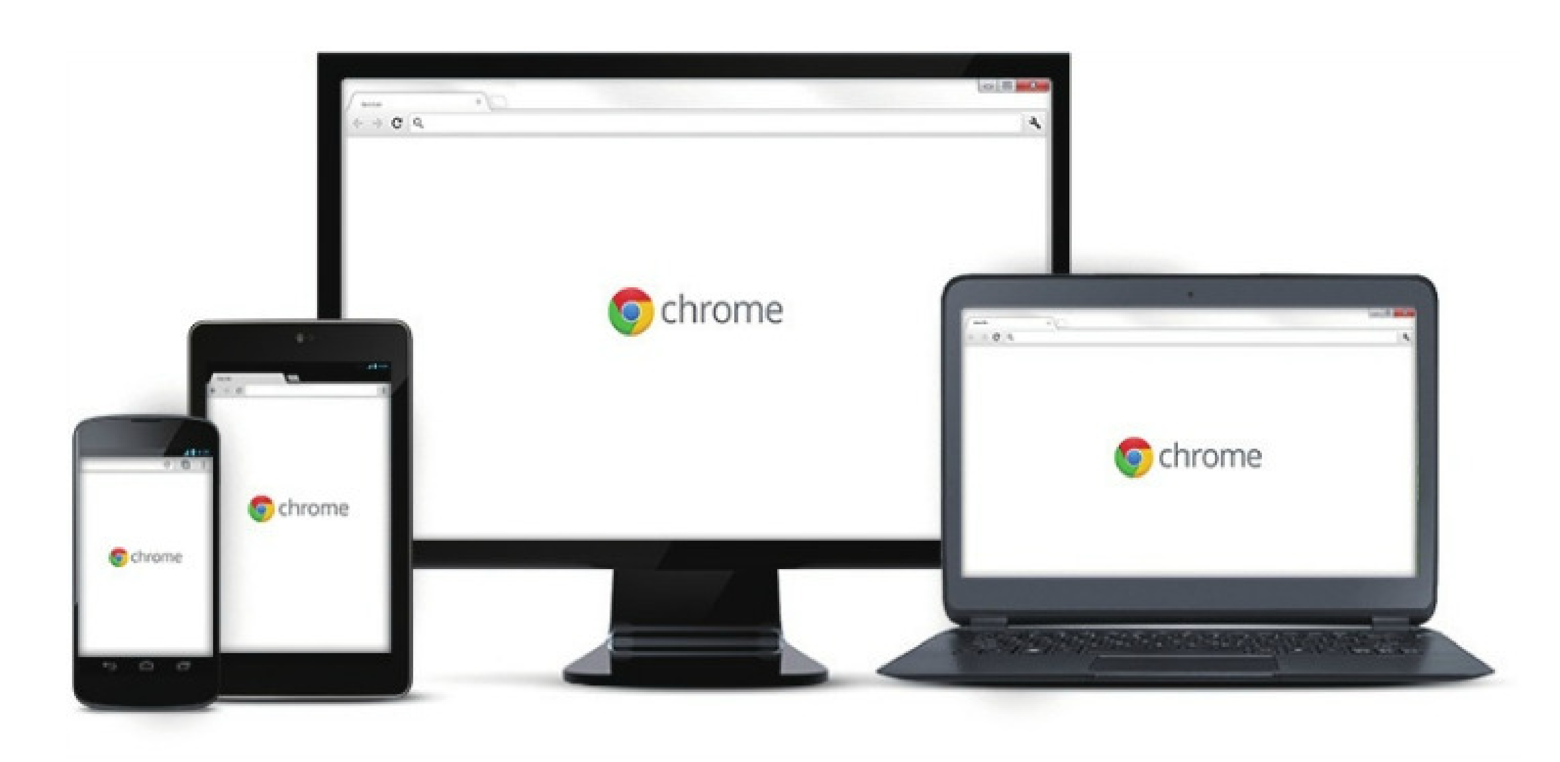




热门软硬件TOPTEN

投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten/

《大众软件》软件关注排行榜		
排名	软件名称	投票数
1	QQ2013	2597
2	PPTV网络电视	2531
3	迅雷	2470
4	暴风影音	2411
5	快播	2369
6	鲁大师	2336
7	格式工厂	2310
8	Chrome浏览器	2262
9	驱动精灵	2189
10	YY语音	2144



数据来源：

《大众软件》读者投票·2013年10月

编辑点评：

Chrome浏览器最近被国外安全公司曝光了一个重大安全漏洞——明文存储敏感的个人数据。他们发现Chrome的缓存机制通常会在你不知情或者未征求同意的情况下在硬盘里明文存储名字、邮箱地址、住址、手机号码、银行账号、信用卡号等个人数据。简单来说，就是你的网页缓存没有任何加密，不怀好意的作恶者可以通过木马轻松获得这些敏感数据，听上去是不是很可怕？

其实其他浏览器或多或少也存在着类似的安全隐患，例如使用IE登录Gmail邮箱后程序会询问是否保存这组账密信息，如果你比较懒顺手点了确定，那么别人使用你的电脑时就可以轻松进入你的邮箱——你的浏览器无意间出卖了你！解决办法是及时清理网页缓存、不让浏览器记忆任何账密信息以及看管好你的电脑。

《大众软件》硬件关注排行榜		
排名	硬件名称	关注率
1	下一代游戏主机（PS4、XBOX One）	16.5%
2	游戏型高性能笔记本	8.6%
3	AMD新一代Radeon显卡	7.2%
4	Intel Haswell处理器	6.5%
5	NVIDIA 700系列显卡	5.8%
6	NVIDIA Shield游戏机	5.5%
7	诺基亚新一代Windows手机/平板	5.1%
8	Windows Phone 8手机	5.0%
9	4G标准通讯产品	4.8%
10	智能手表	4.5%



数据来源：

《大众软件》读者投票·2013年10月

编辑点评：

PS4发售在即，网络上有人盘点了各国PS4售价。其中售价最高的是巴西——1850.30美元，换算成人民币大约11280元，坑爹啊！其次是阿根廷1115.70美元（6799元），还是非常贵啊！之后是哥伦比亚、秘鲁、智利、挪威、俄罗斯、澳大利亚、美国、加拿大等国家，售价从700美元到387美元不等，算是比较正常了……

随后网友们纷纷发表了各自的看法，有人说，电子游戏业在巴西就是被政府课以各种重税的；有人说，巴西人民应该赶紧注册一个淘X账号；有人说，真的土豪，只买南美限量版；还有人在YY着上海自贸区的售价……不管怎样，PS4都会在11月发售，各位期待的玩家只能现在网上看看别人的开箱视频以及对着拆机照一阵狂撸了，与Xbox One的次世代决战又要打响！

热门手机应用TOPTEN

投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten/

App Store中国软件下载榜（iPhone）		
排名	付费版	免费版
1	Music Quickly to Download and Play	支付宝钱包
2	Color Message For Ur Message Pro	WiFi免费通
3	Share My GPS For You	淘宝
4	iBodybuilding Pro	UC浏览器
5	随手记专业版	陌陌
6	新概念英语	嘿咻
7	麦吉减肥法	百度地图
8	情爱有声经典	Who Calls Me?
9	新概念英语全四册美音版	WeChat
10	买火车票Pro	PPS影音



数据来源：

App Annie·2013年10月15日

编辑点评：

最近才发现“WiFi免费通”这类软件还真是有用。前几天大家去一家不太熟悉的饭馆吃饭，点餐之后总免不了要玩玩手机上上网，叫来服务员一通“质问”，那女孩儿爱搭不理地来了一段WiFi密码贯口，我们还没有听写完毕人家就走人了。然后呢，然后就没有然后了，人家不搭理我们了……这么复杂的密码谁能记得住啊，分明就是不想让顾客上网占用带宽。

对付这种店使用“WiFi免费通”“免费Wi-Fi”之类的软件最为有效，大众餐馆基本都能在WiFi热点库中找到。此外还可以随时查找身边免费的WiFi热点，如果你看到一个人一直站在路边打电话，也许他就是正在蹭一个免费的WiFi打网络电话呢！要是在家也能收到移动运营商的公共信号的话，那真是赚大了，还装啥ADSL呀？当然下载速度估计不会太快，用来看网页应该还是足够的。

国内Android软件排行榜		
排名	热门下载排行	用户热评排行
1	微信	淘宝
2	QQ2013	优酷
3	天天动听	高德地图
4	UC浏览器	九块邮
5	360手机卫士	LINE·连我
6	搜狗输入法	QQ音乐
7	墨迹天气	支付宝钱包
8	安卓优化大师	PPTV聚力
9	QQ空间	来往
10	新浪微博	美团



数据来源：

Appchina应用汇·2013年10月

编辑点评：

QQ和淘宝几乎是所有网民都用过的东西。作为国内电商的霸主，阿里拥有庞大的用户基数，以及过亿的手机淘宝和旺信用户之间的互动需求，拥有服务数亿用户的经验和积累，正值移动社交正火热及无限“钱景”的时代，阿里当然不甘当一名观众。10月份阿里正式将旗下低调运营多时的下一代好友互动平台“来往”展示给大家；阿里巴巴集团CEO陆兆禧表示，来往是一个针对个人用户的新一代好友互动平台，好玩、方便、互动。阿里巴巴集团表示，将会为这款产品储备足够多的技术和市场资源，使之更好的符合用户需求，为阿里集团已有的数亿存量用户提供更好的好友互动平台。这也就意味着，来往的使命已经告别了单纯的电商思维，全力向社交化方面转移，以满足用户的移动社交需求。

热门PC游戏TOPTEN

投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten/

《大众软件》单机游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	投票数
1	轩辕剑6	2234
2	古剑奇谭2	2201
3	仙剑奇侠传五前传	2151
4	罗马2：全面战争	2098
5	真三国无双6	1982
6	实况足球2014	1853
7	御天降魔传	1779
8	刺客信条4：黑旗	1538
9	细胞分裂6：黑名单	1244
10	战地4	1087



数据来源：

《大众软件》读者投票·2013年10月

编辑点评：

10月是一个单机大作爆发的月份。对射击游戏爱好者来说最大的期待无疑是《战地4》终于露出庐山真面目。与《使命召唤》系列拥有较长的单机剧情故事不用，《战地4》一向注重网络对战，没有正版的话游戏乐趣会大打折扣。鉴于此，该把游戏划归为单机还是网游都是一个存在争议的问题。除了《战地4》之外，于10月底上市的《刺客信条4》也成为许多人早已关注的年度大作。虽然在此前各大展会上玩家已经体验过游戏画面，但看别人玩与自己亲手玩感受到底还是大有不同的。除了两大新作之外，年底也往往是球类体育游戏讨论最热烈的时间，“实况”与FIFA两大游戏补丁的更新速度与质量可以说从某种程度上反映两大游戏的人气高低。另外，预计在年底发行的国产单机《御天降魔传》也在慢慢积累人气，希望这款游戏的发售能为国产ARPG带来一股新风。

《大众软件》网络游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	投票数
1	英雄联盟	2211
2	魔兽世界	2209
3	DOTA2	2020
4	斗战神	1982
5	剑灵	1824
6	剑侠情缘网络版3	1665
7	地下城与勇士	1432
8	激战2	1221
9	坦克世界	1058
10	天涯明月刀	998



数据来源：

《大众软件》读者投票·2013年10月

编辑点评：

时值10月，离今年在昆山举办的WCG总决赛只有一个月的时间，各项赛事的中国区预选赛也在这个月里相继尘埃落定。WCG相关网游在这段时间受到读者的持续关注。《英雄联盟》继续成为玩家讨论最多的游戏。虽然中国人在此前《英雄联盟》S3总决赛中输给了韩国人，但WCG无疑是一个报仇雪恨的机会，更何况这还是中国的主场。不过话说回来，当WCG比赛项目的游戏纷纷由单机变成网游手游之后，总不免让人感受到一阵唏嘘。除了《英雄联盟》之外，腾讯代理的众多游戏依然是关注榜上的常客，不限激活码的《斗战神》测试之后赢得了不少关注，现在玩家等的就是《剑灵》的不限激活码测试了，可惜10月的《剑灵》依然没有完全开放的消息。值得一提的是，腾讯自主研发的《天涯明月刀》倒是凭借读者喜闻乐见的武侠题材上榜，这款有画面有内容的游戏，很可能成为《剑网3》之后武侠玩家的新宠。P

2013年大众软件征订开始啦

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本**面向大众的电脑科普类刊物**，创刊于1995年，2002年入选**国家“期刊方阵”**，被国家新闻出版署评为**社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”**。《大众软件》专注于电脑、数码应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为广大的电脑、数码爱好者提供全面服务。

针对不同的阅读需求，《大众软件》在上下刊和中刊实行了区别性的报道方式。其中上下刊注重综合覆盖，内容包括热点应用/游戏重磅专题报道、时新电子产品评测、网络新潮趋势推介、游戏及背景文化讲解等，并利用产业专题栏目对业界热点事件进行评论性报道；中刊专注于游戏报道，面向游戏玩家与爱好者，内容全面涉及游戏前瞻、评论、攻略、小说、访谈、深度专题报道等。

订阅《大众软件》上、中、下三刊全年288元，半年144元。
上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：

1.到当地邮局汇款

收款人：《大众软件》杂志社
收款人地址：北京市100143信箱103分箱
邮编：100143　　汇款金额：XXX元
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2.接受来社订阅

杂志社地址：北京市海淀区阜石路68号院（阜石路阜玉路口向西1000米路南）
乘车路线：645路沙石路口东下车，路南向东200米即到。
370、564、981路砂石路口下车，红绿灯右转200米即到。
联系人：陈小姐　联系电话：010-88135623　88118588-8000
邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。



《大众软件》目前为旬刊，分为上、中、下旬。
每月1日、8日和16日面向全国发行。
单期定价：10元，上下刊优惠价7元/本，中刊10元/本。

大众软件上旬刊

新鲜的软、硬件介绍与应用，独具时效性的中国游戏报道。

大众软件中旬刊

翔实的全球游戏资讯，独具深度的游戏历史与文化专题。

01 上旬刊

02 中旬刊

03 下旬刊

04 ?

大众软件下旬刊

全面的手机与平板电脑应用与娱乐，独具价值的移动生活指南。

大众软件……

大众软件全新媒介紧张筹划中，敬请期待。

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本面向大众的电脑科普类刊物，创刊于1995年，2002年选入国家“期刊方阵”，被评为社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”。《大众软件》专注于电脑应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为广大电脑爱好者提供全面服务。

《大众软件》旬刊，分为上、中、下3期，每月1、8、16日面向全国发行单期定价10元，其中上、下刊每期优惠价7元，中旬刊每期10元。



大众软件果然棒

请登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博@大众软件果然棒 与我们互动。

邮发代号：82-726
本期特惠价：¥7.00元
定价：¥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN